ゲームキューブ&GBアドバンス情報がギッシリ!

1.21→2.20

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年1月21日発行（毎月1回21日発行）第7巻第1号（通巻66号）

ニンテンドードリーム

MONTHLY

Nintendo DREAM

2002,MARCH

3月号

定価490yen



GBAソフト攻略大特集!

マジカルバケーション

スーパーマリオアドバンス2

バトルネットワーク ロックマンエグゼ2

サンサーラナーガ1×2

ブレスオブファイアII ～使命の子～

新春!! 50タイトル大紹介!!

2002年もニンドリをよろしくお願いします

動物番長

RUNE

巨人のドシン

バイオハザード

ファミコンソフトの紹介もあるよ!!

どうぶつの森+

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックス DX


GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
ボンバーマンマックス
BOMBERMAN MAX 2
ボンバーマンマックス
MAXバージョン
©2002 HUDSON SOFT

全100面をクリアせよ!!

全宇宙の征服を企むヒゲヒゲ団の悪だくみで、体がアリのように小さくなってしまったボンバーマンとマックス。もとに戻るため2人の新たな冒険がはじまる！





ドラコ

ノーマルゲームではキャラボンに乗ってパワーアップ！





合成で超強いキャラボンをゲット！



1カートリッジプレイ 最大4人同時プレイ！

※カートリッジ1個、人数分のゲームボーイアドバンス本体と専用通信ケーブルが必要です。

ボンバーマンマックス2は2バージョンあるぞ!!



ボンバーマン

要チェック 「ボンバーマンバージョン」には「マックスバージョン」で登場しない面やキャラボンを収録。今発売中の『Nintendoスタジアム』に広告がのっているぞ!!

2バージョンあればピッチエリアをこうかんできる！



ボンバーマンバージョン



マックスバージョン

ピッチエリアってなに？

ノーマルゲームのステージ1から4は19のエリア、ステージ5は24のエリアがある。合計で全100エリアだけど、ひとつのバージョンだけでは80エリアしかプレイできない。残りの20エリアはもう一方のバージョンに入っていて専用通信ケーブルでこうかんできるぞ。相手に投げること（ピッチ）ができるからピッチエリアというんだよ。

2バージョン同時発売

2月7日(木)発売 価格4,800円(税別)

月刊 KO-RYAKUBON DREAM 攻略本ドリーム 通巻第6号 その①
NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

『どうぶつの森＋』攻略本にて 森を大切にしようキャンペーン実施中



カバーには、100%の再生紙を使用していることを示すR100のマークがでっかく表示されているのだ。

シールもカレンダーもすべて再生紙を使用

(株)毎日コミュニケーションズが1月17日に発売したシリーズ最新刊『どうぶつの森＋』任天堂ゲーム攻略本は、中身はもちろんカバーやオビなど、すべてに再生紙を使用するという大胆な企画を採用した。「いや〜、ゲームが『どうぶつの森＋』っちゅーくらいなんで、できるだけ自然にやさしいようなイメージを本にもプラスしたかったんでス」とは発案した担当者の弁。さらに「自分が本当に欲しいモノを付けました」というカレンダー（実際の記念日とゲームの記念日／イベントが載っている）とシール（カレンダーやメモリーカードに貼れる）もプラスして、全国の本屋さんにて絶賛発売中だ。

緑の少ない場所があると、それだけで暗い気分になっちゃいます。緑は大切にしましょうね。

にんどり村のおやしろさん

おでかけのときはご用心 列車内にあやしいネコ出没中

全国の『どうぶつの森＋』プレイヤーの村をすべて結んでいる驚異の列車。おでかけする際には不可欠の乗り物だが、最近車中で顔のないオバケ?を見たとの通報が多くなっている。おでかけ先の村のメモリーカードをスロット2に入れた場合だけに起こる現象で、「オレの顔を描いてくれ」とせがまれるらしいのだ。万が一このネコに遭遇したら、気前よくイカス顔を描いてあげよう。





今月のおもちゃ券当選者

※「任天堂ゲーム攻略本」添付のアンケートハガキを送っていただいた方の中から、毎月抽選で20名の方にお贈りしています。

北海道／佐藤礼香さん
岩手県／松山　翼さん
宮城県／早坂奈緒美さん
秋田県／中嶋龍之介さん
茨城県／一ノ瀬かおりさん
埼玉県／藤田晃司さん
千葉県／青塚絢一さん
東京都／瀬川堅心さん
神奈川県／渡辺博之さん
長野県／芳賀夏美さん
石川県／山村　拓さん
福井県／近藤智哉さん
愛知県／岡　祐助さん
滋賀県／辻　梨恵さん
京都府／中井　元さん
大阪府／今西博行さん
奈良県／福田晋也さん
広島県／石井彩香さん
徳島県／平島幸宏さん
大分県／白石智也さん



◎2002年1発目!! 今年もニンドリをよろしくお願いします号!!
2002.1.21–2002.2.20
2002. MARCH
VOL.66
3
Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
表紙デザイン・大岡喜直（GORILLA）
【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
03(3230)3642
※ゲームの内容や質問にはお答えできません



CONTENTS

●もくじ

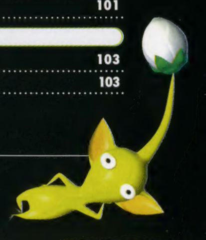


REGULAR ETC.

連載企画

GAME INDEX

◎ゲームインデックス



NINTENDO DREAM

DREAM HEADLINE ドリームヘッドライン

読者が選ぶ期待の新作TOP20

『ゼルダ』『マリオ』の2強がぶっちぎりでワンツーフィニッシュ！ まあ予想通りなんだけどね…。上位10タイトルはもはや当然といったように任天堂作品＆『バイオ』で占められているものの、それより下のほうでは『ハリー・ポッター』『パワプロクンポケット4』がランクイン。初登場の『バトル封神』や『PSO』、『RUNE』などサードパーティのGCタイトルも人気は好調のようだ。

順位	前回	PT数	機種	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1	2120	GC	ゼルダの伝説GC(仮)	●任天堂 ●ACT ●年末
2	3	1684	GC	マリオサンシャイン(仮)	●任天堂 ●ACT ●夏
3	5	899	GC	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	●任天堂 ●ACT ●春
4	4	860	GC	コロコロカービィ2(仮)	●任天堂 ●ACT ●5月
5	10	792	GC	動物番長	●任天堂 ●ACT ●2月21日
6	6	711	GBA	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮)	●任天堂 ●RPG ●2002年予定
7	8	605	GC	メトロイドプライム(仮)	●任天堂 ●SHT ●未定
8	14	483	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	●任天堂 ●SLG ●3月29日
9	12	481	GBA	黄金の太陽～失われし時代～(仮)	●任天堂 ●RPG ●春
10	9	465	GC	バイオハザード	●カプコン ●ADV ●3月22日
11	16	392	GC	巨人のドシン	●任天堂 ●ETC ●3月15日
12	15	350	GBA	スーパーマリオアドバンス3(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
13	-	288	GC	バイオハザード0(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
14	NEW	251	GBA	ハリー・ポッターと賢者の石	●EAスクウェア ●ACT ●1月31日
15	NEW	219	GBA	パワプロクンポケット4	●コナミ ●SPT ●3月21日
16	17	207	GC	ドンキーコングレーシング(仮)	●任天堂 ●RAC ●未定
17	18	199	GC	バイオハザード4(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
18	-	186	GC	ファンタシースターオンライン(仮)	●セガ ●RPG ●未定
19	NEW	158	GC	バトル封神	●コーエー ●ACT ●春予定
20	20	150	GC	RUNE	●フロムソフトウェア ●RPG ●4月

※ポイントは、読者から送られたアンケートハガキ（2002年2月号）のポイント数から算出しています。
集計期間：12月11日～1月9日。新作の期待度ランキングのため、12月20日以前までに発売済みのソフトは含まれません。
略語の意味：GC／ゲームキューブ　GBA／ゲームボーイアドバンス

1月 2月 2002.JAN/2002.FEB 月間カレンダー

■NINTENDO GAMECUBE　■ゲームボーイアドバンス　■ゲームボーイ

1月…JANUARY

21(月)	先勝	Nintendo DREAM Nintendo Dream3月号発売
22(火)	先負	ロシアで「血の日曜日」事件発生(1905年)
23(水)	仏滅	小説「赤と黒」の作者スタンダール誕生(1783年)
24(木)	大安	全国学校給食週間(～30日まで)
25(金)	赤口	■トマトアドベンチャー
		■GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
26(土)	先勝	「帝銀事件」発生。12人が毒殺される(1948年)
27(日)	友引	「不思議の国のアリス」のルイス・キャロル誕生(1832年)
28(月)	先負	徳川綱吉「生類憐れみの令」を発布(1687年)
29(火)	仏滅	人口調査記念日
30(水)	大安	ビートルズが会社のビルの屋上でライヴを行なう(1969年)
31(木)	赤口	■ハイパースポーツ2002 WINTER
		■ハリー・ポッターと賢者の石
		■アニマルマニアどきどき相性チェック(仮)
		■ハイパースポーツ2002 WINTER

2月…FEBRUARY

1(金)	先勝	NHKが日本初のテレビ放送を開始(1953年)
2(土)	友引	横井庄一さん、終戦から28年後に帰国(1972年)
3(日)	先負	節分
4(月)	仏滅	カーペンターズのカレン・カーペンター没(1983年)
5(火)	大安	チャップリン最後の無声映画「モダンタイムズ」上映(1936年)
6(水)	赤口	海苔の日
7(木)	先勝	■ボンバーマンマックス2 ボンバーマンバージョン
		■ボンバーマンマックス2 マックスバージョン
		■超GALS！寿蘭2 ミラクル→ゲッティング
8(金)	友引	■BLACK BLACK～ブラブラ～
9(土)	先負	フグの日
10(日)	仏滅	『ドラゴンクエストIV』発売に長蛇の列(1988年)
11(月)	大安	建国記念の日
12(火)	先勝	シャープ、世界初のLSI電卓を発売(1970年)
13(水)	友引	風俗営業法改正。ゲームセンターも24時閉店に(1985年)
14(木)	先負	■バーチャストライカー3 Ver.2002
		■WTAツアーテニスポケット
		■メールでキュート
15(金)	仏滅	西郷隆盛の鹿児島軍と幕府の間で西南戦争始まる(1877年)
16(土)	大安	天気図の日
17(日)	赤口	エジプトの遺跡からツタンカーメンが発掘される(1925年)
18(月)	先勝	エアメールの日
19(火)	友引	浅間山荘事件(1972年)
20(水)	先負	アレルギーの日
21(木)	仏滅	■動物番長
		■どーもくんの不思議てれび
		■キャプテン翼 栄光の軌跡
		■Dr.リンにきいてみて！
		Nintendo DREAM Nintendo Dream4月号発売

ゲーム紹介ページ スペック表の見方

次のページから始まるゲーム紹介ページには、各ゲームの情報を右の表のように掲載しています。

【ニンテンドーゲームキューブ】 ← ●対応している機種

タイトル	ニンドリ番長	← ●ゲームのタイトル名
発売元	天任堂	← ●発売メーカー
発売日	1月32日	← ●発売日や発売予定日
価格	2002円	← ●税抜きの価格
ジャンル	編集番長アクション	← ●ゲームのジャンル
プレイ人数	1人用	← ●プレイできる人数
メモリーカード59	59ブロック必要	←

その他の情報を以下のように記載しています。

●GBA専用通信ケーブル対応
別売りのGBA専用通信ケーブルに対応しています。

●モバイルアダプタGB対応
別売りのモバイルアダプタGBに対応しています。

●1カートリッジプレイ対応
ゲームカートリッジ1つで対戦などを楽しむことができます。

●マルチカートリッジプレイ対応
複数人数で遊ぶ場合は、人数分のカートリッジが必要となります。

●メモリーカード59（ゲームキューブ用メモリーカード）
キューブでデータをセーブするにはメモリーカードが必要です。その際の必要空きブロック数を記載しています。

PRESENT

読者プレゼント



てなわけで2002年もスタートしちまったわけですが、今年はなんと編集部の中の3人が三十路に突入するっちゅー記念すべき（？）年だったりします。そんな事とはだいぶ関係なく、今月はアメリカ直輸入のアイテムほか、新作ゲームを選りすぐってお届けしちゃいますよー！

応募方法
巻末のアンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入の上お送りください。

しめきり
2002年2月20日

当選発表
Nintendo DREAM 5月号（3月発売）

ニンテンドードリーム

1 1名 ニンテンドーゲームキューブ 本体＋メモリーカード59



3色から好きな色を選んで書いてね。メモカもセット！

2 1名 ゲームキューブコントローラ



多人数対戦の必需品！ こちらも4色から好きな色をハガキに書いて送ってね。

3 1名 GBアドバンス本体



もはや定番アイテムだよね! ※色は選べません。

4 1名 GBAケーブル



GCとGBAを繋ぐ魔法？の道具。『どうぶつの森＋』のイチ押し、カッペイさんにも会える！

5 1名 GBアドバンスソフト トマトアドベンチャー



マップもバトルも楽しい仕掛けがいっぱいのRPGだ。

6 2名 『ルイージマンション』アメリカ版攻略本



NOA（アメリカ任天堂）から発売されている攻略本。もちろん全編英語だぞ。

7 2名 『ピクミン』アメリカ版攻略本



こちらもアメリカで発売中のもの。いわゆるレアアイテムテース！（ジョニー？）

8 2名 『ピクミン』ニット帽子



3匹のピクミンが刺しゅうしてあるから、かぶって街に出たら一躍人気者かも？

ハドソン

9 2名 N64ソフト ボンバーマン64



まだまだN64も現役です。4人対戦は編集部でも日課になってたりします。

10 2名 GBカラーソフト ミニー＆フレンズ



夢の国を探す旅に出たミニーが主人公のADV。

EAスクウェア

11 2名 ゲームキューブソフト SSX Tricky



編集部でも3人が購入したという人気ぶり。隠しルート探しとトリックが熱い！

カプコン

12 5名 GBアドバンスソフト グランボ



生物に似たロボット「グランボ」が活躍するRPG。

コナミ

13 3名 GBアドバンスソフト アニマルマニアセット



相性診断などができるソフトと液晶カバーのセット。

ホリ

14 3名 GBアドバンスソフト 大麻雀。



麻雀ゲームの基本を押さえた一作。4人対戦も可能！

クリーチャーズ

15 3名 『ちゃいリアン』お楽しみカプセル



GBや携帯電話に付けるアクセサリーとしても最適なカプセルを、種類の違う4個セットで3名の方に！

信誠

16 20名 ゲームボーイカートリッジケース



GBAのカートリッジが3本収納できる（GBも1本可能）。おでかけのお供に！

動物番長

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	動物番長	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	2月21日	メモリーカード59	13ブロック
価格	6800円		

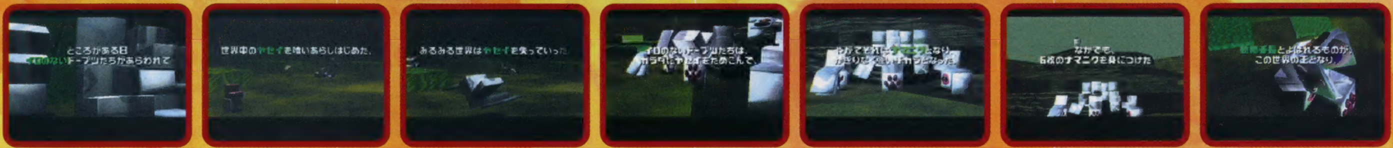
2002年の任天堂GCタイトルは、この『動物番長』から始まりますよ。一体どんなゲームなのか紹介するぞ。

失われたヤセイを取り返せ! 本能のままに、狩りゲー登場!!

2002年任天堂GC1発目は異色のアクションゲームなのでス。

『動物番長』は主人公である、最弱のアナタが、ドーブツ界の頂点を目指して、弱肉強食の世界を戦っていく狩りゲームなのだ。その楽しくも仰天の世界を、これからご案内していこう。





では、一体『動物番長』とはどーいうゲームなのカ?!

生まれる

プレイヤーは最弱のドーブツ、ブタとして生まれるんだ。最初はとにかく弱い存在らしいぞ。

狩りをする

そして、生き残るためには、狩りをしなくてはいけない。他のドーブツを喰って生き延びるのだ。

イロを集めてヘンタイする

他のドーブツの持っているイロを集めることで、主人公はヘンタイ（カタチを変える）ことができるんだ。

ボスを倒す

エリアにいるボスを倒すと、能力がアップするナマニクをゲットできる。これで強くなっていくのだ。

次のマップにうつる

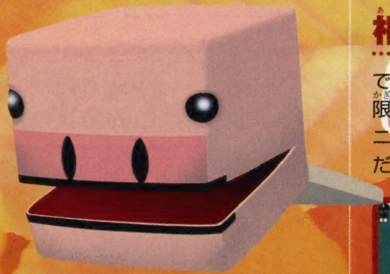
ボスを倒すと、次のマップに行けることになるぞ。ここで、さらに強くなっていくことを目指すのだ。

コウビする

コウビをすることで、自分のコドモが生まれ、ニクが増え、新たなカタチとなって人生を繰り返すのだ。

生まれた

生まれた時のアナタは最弱のドーブツ、ブタとして誕生するのだ。それが右のカタチ。四角い頭に薄っぺらいニクと呼ばれる体が1つしかついていないよね。これでは、ドーブツ界の頂点に立つことはおろか、他のドーブツたちにも負けてしまうのだ。プレイヤーのアナタは、他のドーブツを見つけ次第、狩って、ヘンタイし、強くなっていく。目指すはドーブツ界の百獣の王なのだ。



これが最初のアナタ。なんだか、とっても頼りない。いや、頼りなさ過ぎ

狩りをする

狩りは、他のドーブツを倒して、喰うことが目的。ドーブツとタックルをしあって、相手が倒れたところで、ニクに噛みつき、引き抜くことで、そのドーブツを倒したことになるぞ。その時、喰った相手のイロのついたニクがカラダに集まり、ヘンタイすることになるんだ。





上と左の5つの画面は、プレイヤーが灰色のドーブツをやっつけて、喰って、灰獣類になっていく画面だ。まずは相手を倒してニクを引き抜くことを覚えるのだ

相手が強いと自分のニクがもがれてしまう!!

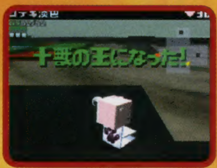
でも、狩りはいつもこちらが勝つとは限らない。相手が強ければ、こちらのニクがもがれてしまうことがあるのだ。そーはならないように、相手の出方や動きを慎重にとらえて、狩りをしていくようにするのだ。この緊張感とスリルがこのゲームをおもしろくしていると言えるかもよ。



イロを集めてヘンタイする

ドーブツはイロのついたニクをカラダに集め、カラダ全部が同じイロになったとき、ヘンタイするんだ。そのしくみは右の通りだ。

ヘンタイして十獣の王になった



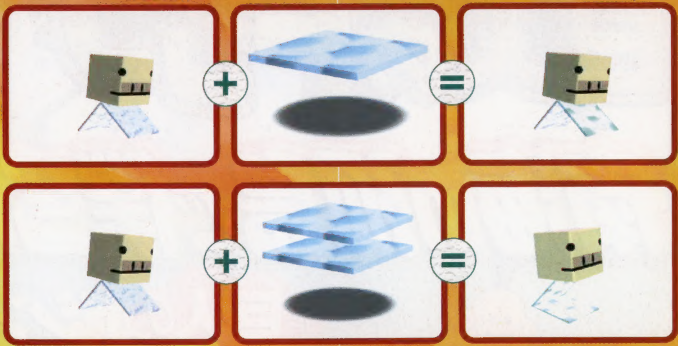
ヘンタイすることで、プレイヤーの能力も異なってくるんだ

ヘンタイのしくみ その1

紫乳類2節のサイセイが青いニクを1枚喰うと、こんな感じに。カラダのニクのイロが変わっているのだ。

ヘンタイのしくみ その2

今度は紫乳類2節のサイセイが青いニクを2枚喰うと、カラダのカタチが変わって違うカタチになるぞ。



ヘンタイして強くなったらボスを倒せ!

各マップにはナマニクを持っているボスがいるぞ。こいつを倒せば、そのナマニクをゲットでき、プレイヤーの能力がアップするのだ。ただし、ボスはそーとー手強そうだ。ボスに至るまでのヘンタイが重要だぞ。

☆動物班長☆



これは動物班長。最初に出会うことになるボスキャラらしい。

ナマニクキュウをとると

班長の持っているナマニクキュウをとると、加速がアップするのだ。

☆動物級長☆



これは動物級長。ナマボーンというナマニクを持っているのだ。

ナマボーンをとると

ナマボーンをとれば、ガードが強くなるぞ。がんばって倒すのだ。



ドーブツの種類は100種類以上

ドーブツの種類はなんと100種類以上にも及ぶんだ。それぞれカタチと動きにふさわしい名前がついてるのだ。ここでは淡色動物のヘンタイをリストアップしてみたぞ。同じイロを集めて、ヘンタイしていけば、能力もアップしていくっていうわけ。5種類ある、ドーブツの各種類には下のような特徴があるぞ。

- **黄番類はチカラもち。**
- **赤翼類は飛ぶのが得意。**
- **青爬類は遠くからタックルできる。**
- **紫乳類はバックが早い!**
- **灰獣類は足が速くてオールマイティ**



ボスを見つけたら、一気に勝負。ここで負けるわけにはいかないのだ。必死で食らいつけ!!

コウビする



コウビをすると、コドモが生まれる。すると、今までの自分は死に、コドモに百獣の王の願いは託されるのだ。



コウビをすることができる



右がコウビの流れなのだ



ドーブツ界にはいろんな生き物がいるのだ

ドーブツ界には、様々なドーブツたちがいるぞ。どんなドーブツがいるのか、ここで簡単に紹介しよう。とは言っても、プレイヤーにとっては全て敵なんだけどね…。

肉食ドーブツ



濃いイロのニクを持つドーブツだ

草食ドーブツ



草でできたアタマとカラダを持つ

ボス



銀色で、カラダもでかくて、強そう

モテムシ



これを集めるとモテます



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	巨人のドシン
発売元	任天堂
発売日	3月15日
価格	6800円
ジャンル	南国アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

南洋に浮かぶ美しい島バルドド島を舞台に、不思議な巨人伝説を君の手で体験することができる『巨人のドシン』。3月の発売に向けて、いよいよ情報公開スタートだ。

南海の孤島で僕らは再び巨人に出合う



これが巨人のドシンです。黄色くて大きい体が特徴的。独特な雰囲気を持っているでしょ

『巨人のドシン』はどんなゲームなのか?

南海の孤島でプレイヤーは巨人のドシンに指示を出して、地面を上げ下げしたり、住民の暮らしを助けたりと、プレイヤーの心のおもむくまま、自由なことができるゲームなんだ。一体、どんな自由が味わえるかと言うと…。



島の住民の暮らしを助けてあげられる。でも、助けなくてもよし。

プレイヤーが操作するのはドシンだ。彼を移動させて、地形をいじくったり、住民の暮らしを助けてあげたりすることができるぞ。そして、住民から感謝され、愛を与えてもらうと、ドシンはどんどん大きくなっていくんだ。それこそ画面に収まりきらないくらいの大きさになっていくぞ。でも、大きくなるが故に、住民の家を壊してしまったりすることも…。ゲームはそんなドシンの1日をプレイすることになるんだ。1日が終われば、また次の代のドシンが、海から現れ、新しい1日が始まるのだ。



↑住民のお手伝いをしよう



↑地面をあげてほしいって



↑それなら地面を引っ張って



←地面を隆起させることができるんだ



←今度は地面を下げてほしいって



手伝ってもらった島の人々はドシンに感謝感謝。

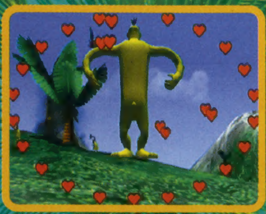
ドシンは住民から愛（ハート）を与えてもらい、それが画面を一周すると、ひとまわり大きくなることができるんだ。大きくなればそれだけ力もあがるんだけど、いろいろと大変なこともあるんだって。う〜ん、フクザツな気持ちになりそうだよね。



←住民の暮らしを手伝ってあげると



←住民に感謝されて、愛をもらえる



←ハートが一周すると大きくなれるんだ

「モニュメント」は文化の象徴なのです

集落がある程度発展すると、住民は、その集落の象徴として、「モニュメント」を建てるんだ。モニュメントは文化の象徴でもあるんだって。同じ島の住民でも、場所によって違うモニュメントを作るらしいんだ。どんなモニュメントが見られるかな？



モニュメントは様々な形があるらしいぞ



同じ文化でも違うモニュメントが建つことも



どんなモニュメントがあるのかな？

ときどき島には災害が起こります

ときどき、島には災害が起きるんだって。地形が影響していたり、住民の感情が影響して起きるみたいだけど、災害から人々を守れるのもドシンだけだぞ。でも、実は、一番の災害って、大きくなっちゃったドシンのような気がするんだけど…。



一体こいつは何？ どんな災害が起こるのか？



火山が噴火です。ドシンは止められるの？



今度は竜巻。これはちょっと手強そうだ

とにかくのんびり楽しんでください。

このゲームの目的は?!…って聞かれると、色々な答えが出てきちゃうんだけど、とにかくこれはプレイヤーの自由な発想と遊び心次第ってとこかな。ドシンをどう操作するかによって、ゲームが全然違うものになってしまうっていう楽しさもあるしね。



のんびりと島を探索してみたり



海につかったり



ぼんやりと過ごしたり…



でもヘイトドシンになってしまうと…

そして大問題。実はあることをすると、ドシンはヘイト巨人と呼ばれる真っ赤な巨人になってしまうんだ。こーなってしまうともー手がつけらない。翼を持ち、空を飛び、すさまじい力で物を壊していくんだ。一体、どーしたらこんなになってしまうのか?! そして住民の暮らしはどーなってしまうのか?! メッチャ気になるぞ。





でた～ヘイト巨人の登場だ



なんだかとってもおっかなそう



翼がなんとも悪魔っぽい雰囲気だね



優しいドシンに戻れるのか？

DREAM

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックスDX

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	大乱闘スマッシュブラザーズDX
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	対戦アクション
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード59	11ブロック

2002年も楽しいゲームライフを過ごしていますか? もちろん、それには「スマブラDX」が欠かせないよね。今回も隠しキャラ&隠しステージ情報を紹介するぞ。

2002年もスマブラDX三昧!隠しステージと隠しキャラの続報だぞ!

プププランド(旧)

「ターゲットを壊せ」を全員でクリアで出現

空中に浮いた小さめのステージだ。画面奥にウィスピーウッズがいて、時折左右どちらかに向けて息をふきかけるぞ。押されないようにね。



ステージが下がることはないから大丈夫

ヨッシーアイランド(旧)

なんらかのキャラで「ホームランコンテスト」で400m以上出すと出現

旧ヨッシーアイランドは、ステージ中央が窪んでいるステージだ。台座も高いところにあるので、高さを利用したバトルが楽しめそうだよ。

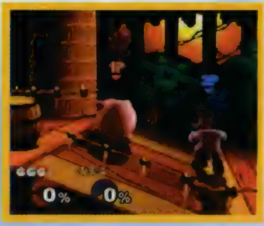


ステージ左右に浮いているくもにも乗れるよ

コンゴジャングル(旧)

なんらかのキャラで「15分耐久百人組み手」を生き残ると出現

夕闇迫るコンゴジャングルのステージだ。ステージ中央の2つの台座が常に回転しているのが特徴だね。タル大砲があるのもわかるかな?



タル大砲に入ることもできるよ

戦場

なんらかのキャラでオールスターモードをクリアすると出現

平らで広いシンプルなステージだ。空中に3カ所の足場がある以外の仕掛けはないぞ。なので、思う存分戦うことができるってわけだね。



お互いの実力がわかるステージと言えるかも

終点

なんらかのキャラでイベント戦LV.51をクリアすると出現

「戦場」以上にシンプルなのがこのステージ。レギュラー戦の最終ステージなので、知っているよね。実力を試されるステージだぞ。



バトルをじっくりと楽しめるステージだね

オールスターはプレイしたか?

一定の条件を満たすと、現れるオールスター。ここは、ストック1機で、全員のキャラと戦い抜くモードなんだ。受けたダメージは蓄積されていくうえ、ステージ中に回復アイテムは出現しないぞ。しかし、ステージをクリアすることにハートのうつわが現れて回復できるようになるんだ。



すべてのキャラと戦い勝ち抜くことが目的だ

イベント戦もまだまだあるぞ!!

イベント戦もまだまだ続きがありますよ。みんなはチャレンジ成功しているかな? 今回はLv.31から39までを紹介するぞ。

LV.31 おれたちマリオブラザーズ



マリオ&ルイージ兄弟との対戦。1VS2の戦いなので、かこまれてやられないように注意しよう。

LV.32 俺の獲物に手を出すな



プリンを狙ってファルコとアーウィンが撃墜数を争うぞ。アーウィンの攻撃をかいくぐってプリンを。

LV.33 めざすゴールはただひとつ



キャプテン・ファルコンを無事にゴールまで走らせることが目的だ。F-ZEROマシンに注意してね。

LV.34 7年の歳月



こどもリンクを操り、大人リンクと対戦するステージ。ってことはこどもリンクが使えるってこと?

LV.35 兄さんだけずるいや。



Dr.マリオと看護婦チックな白い衣装のピーチとの対戦。なんつーかルイージの羨望の気持ちがわかる?!

LV.36 宇宙からの訪問者



サムス、カービィ、フォックス、キャプテン・ファルコン、ファルコと連続して戦うステージだぞ

LV.37 伝説のポケモンたち



伝説のポケモンたちが数多く登場するステージ。モンスターボールをどんどん投げてポケモンを呼び出せ

LV.38 スーパーマリオUSA



いにしえの王国IIでマリオ、ルイージ、ピーチと対戦だ。1VS3の対決なので、結構しんどいぞ

フィギュア図鑑もまだまだたくさんあるぞ!!

そしておなじみのフィギュアボン。今回は前回も紹介したチェック表と画面付きで新フィギュアを紹介するぞ。でもこれだけ紹介しても、まだ全部じゃないんだよね。一体、何体のフィギュアがあるんだろう?

- Dr.スチュワート
- アーウィン
- アイスクライマー
- アカのこうら
- アニー
- アンドルフ
- アンドルフ（旧）
- イーブイ
- ウィスピーウッズ
- オーキド博士
- カート
- カービィ
- カービィコピーセット1
- カービィコピーセット2
- カスミ
- カビゴン
- カプセル
- カメックス
- カモ
- キノピオ
- 木町剣介
- キャプテン・ファルコン
- キューちゃん
- キレイハナ
- グーイ
- クッパ
- クリボー
- グルグル
- グルッピー
- クロバット
- コイン
- コイン（マリオ）
- サムス
- シーク
- ジェフ
- ジュゲム
- ジョディ・サマナー
- スーパーキノコ
- スーパースコープ
- スターマン
- スターロッド
- スタンリー
- スパイクローク
- スリッピー
- ゼルダ
- ゼロワン号
- センサー爆弾
- 橘あゆみ
- たぬきち
- タマゴン
- タル
- チコリータ
- ディクシーコング
- デイジー
- デデデ大王
- トゲピー
- トサキント
- とたけけ
- ドッスン
- トッピー
- ドンキーコング
- ナスビ仮面
- 謎のザコ敵軍団♂

- ネス
- ノコノコ
- ハガネール
- バケツ
- 箱
- パタパタ
- ハッサム
- 速水涼太
- パラソル
- はりせん
- バルーンファイトの主人公
- ハンマー
- ピーチ
- ピーチ城
- ピカチュウ
- ピット
- ピッピ
- ファイアカービィ
- ファイアフラワー
- ファイターカービィ
- ブー
- フォックス
- フシギダネ
- プラム
- フリーザー（マリオ）
- ペイオネット
- ベッピー
- ヘラクロス
- ホームランバット
- ボーラ
- ボールカービィ
- ボム兵
- ポリゴン2
- ホワイトベア
- マキシマムトマト
- マグナムキラー
- マッハライダー
- マリオ
- マリル
- マルス
- ミドリのこうら
- メタナイト
- メタルマリオ
- メトロイド
- モトクロッサー
- モンスターボール
- 野菜
- 夢の泉
- ヨッシー
- ラッキー
- ランドマスター
- リーデッド
- リザードン
- リック
- リップステッキ
- リドリー
- リンク
- ルイージ
- ルイージ（ルイージマンション）
- レイ　MkII
- レイガン
- ワープスター
- ワドルディ

今月初公開のものは写真付きで紹介だ!



なかなか出にくいフィギュアは、一定の条件を満たすと出現するものが多い。いろんなモードで色々と遊んで試してみよう。

プリン

●N64版の隠しキャラとしても人気だったプリンが、今回も登場することがわかりましたよ。プリンファンの皆さんお待たせ!!

今回ももちろん登場。自慢のマイクで熱唱プリンだ!!



color



大きな丸い目が特徴的なふうせんポケモン。空中ジャンプが5回もできるのだ

必殺ワザ

歌って相手を眠らせたり、自分が眠ったりのプリン。通常攻撃の威力は低く、しかも体重が軽いのでふっとばされやすいという特徴を持っている。上級者向けのキャラかな。

B ころがる

Bボタンを押している間にその場で回転しながら力を溜め続け、回転しながら敵にぶつかっていくぞ。



溜めに応じたスピードと威力でステージ上を転がって体当たりするのだ

B+横 はたく

見た目には地味なワザなんだけど、なんと、相手のシールドを早く消耗させることができるのだ。



空中で使うと、前に進むので復帰の手段としても効果的かも

B+上 うたう

体の周囲に歌の効果が発生し、その歌が当たった相手を眠らせることができるワザなんだ。



空中にいる相手には効かないので注意。でもこの歌はとってもキュート

B+下 ねむる

このワザを使うとプリンは一定時間眠ってしまうんだけど、眠る瞬間に強力な攻撃力が発生するのだ。



敵に接近して「ねむる」で相手を攻撃することが可能。発動直後は無敵だぞ

アピール

アピールもキュートなプリン。声もキュートなので、ファンも多いキャラになっているよね。



身軽なプリンなので、アピールもこんな感じでしちゃいますよ

■空中ジャンプは5回まで使えるぞ

プリンはジャンプが魅力的なキャラだ。地面をダッシュするよりも、ジャンプして移動した方のが早いくらい。このジャンプをうまく使って、空中戦に持ち込めばかなり有利な戦いができるぞ。ただしふっとばされやすいので、接近戦はかなり禁物。上空からの攻撃で相手にダメージを与え、最後は発動が早いスマッシュ攻撃で倒すのだ。

プリンワザ一覧

弱攻撃1	左たたき
弱攻撃2	右たたき
弱攻撃3	–
連打攻撃	–
ダッシュ攻撃	ダイビング
強攻撃横	まわしげり
強攻撃上	うしろあしげり
強攻撃下	あしばらい
スマッシュ横攻撃	とびこみげり
スマッシュ上攻撃	ずつき
スマッシュ下攻撃	りょうあしげり
空中ニュートラル攻撃	プリンキック
空中攻撃前	まえげり
空中攻撃後	うしろげり
空中攻撃上	なぎはらい
空中攻撃下	かいてんげり
つかみ	つかみ
つかみ攻撃	つかみパンチ
前投げ	パンパー
後ろ投げ	ブレーンバスター
上投げ	たつまきなげ
下投げ	ぐりぐり
通常必殺ワザ	ころがる
横必殺ワザ	はたく
上必殺ワザ	うたう
下必殺ワザ	ねむる

空中からの攻撃が得意なのだ

身軽な体を利用して、空中をフワフワ飛んでいたかと思わせて攻撃できるおもしろいキャラだよね。ジャンプでの復帰も容易なので、場外まで相手を追いかけて、攻撃して復帰なんてのもできちゃうぞ。



空中からの攻撃がベストだ



歌って眠って攻撃するのだ

おすすめコンボ

今回は、「ねむる」を取り入れたコンボを考えてみました。空中でBを溜めておいて、着地と同時にころがり攻撃で先制攻撃だ。

■投げを取り入れて、最後は「ねむる」で相手をふっとばそう



スマッシュ攻撃も発動が早いので、「ねむる」直後に使うのも効果的だぞ



Dr.マリオ

そして、マリオのコスプレ姿?! が登場。GB、FC、SFC、N64（海外版だけ）で人気を誇るパズルゲームから参戦なのだ。

パズルゲームの傑作からDr.マリオ登場。白衣が決まっているぜ!!

必殺ワザ

新種のウィルスを特効薬のカプセルで消毒するドクターマリオ。この白衣姿が決まっています。基本的にはマリオと同タイプのキャラだけど、微妙なところが異なっているんだ。

B カプセル

マリオのファイアボールよりも、やや威力が高く、バウンドの高さも異なるカプセルだ。



やっぱドクターマリオはこれを投げてくれないとね。相手を攻撃してしまえ

B+横 スーパーシーツ

スーパーシーツは、マリオのスーパーマントに比べ、有効範囲が横方向が短く、縦方向に長くなっているぞ。



相手の攻撃をひらりと反撃できます。飛び道具対策にはもってこいなのだ

B+上 スーパージャンプパンチ

マリオのスーパージャンプパンチとまったく同じ性能で、威力までもが同じワザなのだ。



上昇しながらの攻撃は、使いやすく、当たると気持ちいいんだよね

B+下 ドクタートルネード

マリオトルネードとほぼ同じ性能を持っているけど、ワザがヒットしきった後のふっとばしが異なるぞ。



ヒットしきったとのふっとばし方向が、マリオより横方向になっているんだ

アピール

白衣のドクターマリオのアピールはこんな感じです。マリオみたいに巨大化はしてくれないのでした。



ワザの名前にも注目。「心臓マッサージ」ってのがドクターらしくっていいよね。

ドクターマリオワザ一覧

弱攻撃1	左パンチ
弱攻撃2	右パンチ
弱攻撃3	けりあげ
連打攻撃	―
ダッシュ攻撃	スライディング
強攻撃横	ミドルキック
強攻撃上	アッパーカット
強攻撃下	スピニングローキック
スマッシュ横攻撃	心臓マッサージ
スマッシュ上攻撃	スマッシュヘッドバット
スマッシュ下攻撃	ダブルキック
空中ニュートラル攻撃	ドクターキック
空中攻撃前	ドクターグーパンチ
空中攻撃後	ドロップキック
空中攻撃上	エアスラッシュ
空中攻撃下	ドリルキック
つかみ	つかみ
つかみ攻撃	つかみヘッドバット
前投げ	ヒコーキ投げ
後ろ投げ	ジャイアントスイング
上投げ	スルーアップ
下投げ	スルーダウン
通常必殺ワザ	カプセル
横必殺ワザ	スーパーシーツ
上必殺ワザ	スーパージャンプパンチ
下必殺ワザ	ドクタートルネード



熱狂的パズルゲームから参戦のドクターマリオ。音楽も懐かしの曲がかかりますよ

■マリオとの違いは…

マリオとの大きな違いは、足の遅さ。そしてメテオスマッシュができないところなんだ。基本的なワザはマリオに近いので、マリオ使いのプレイヤーなら違和感なくプレイできると思うぞ。また、スマッシュ横攻撃の発動が早くなっているので、コンボに繋ぐにはおすすめのワザになっている。マリオ使いなら、ぜひチャレンジしてほしいキャラだ。

マリオ使いプレイヤーへの挑戦状

マリオを使いこなしているプレイヤーには、微妙に異なる性能のドクターは挑戦意欲をかき立てるキャラだ。出の早い横スマッシュのメリットと足の遅いデメリットを、どう使いこなすか、ぜひ挑戦してほしい。



やっぱりスーパージャンプパンチ



微妙な違いがわかるかな？

おすすめコンボ

マリオ同様、サクっといけるコンボです。連打からBでスーパージャンプパンチ。落ち際にもう一度スーパージャンプパンチだ。

■軽くダメージを与えるなら、この流れがおすすめだぞ






横スマッシュも早くでるので、コンボの最後にかますと、とっても爽快なのだ



ファルコ

●フォックスと同じく、やとわれ遊撃隊「スターフォックス」のメンバー、ファルコ。ついに彼もスマブラDXに参戦するのだ。

待ってろよ、フォックス!! 俺の獲物に手を出すな!!

フォックスとともにセンセーショナルなデビューを果たしたファルコ



必殺ワザ

フォックスメンバーからの2人目のキャラとして登場するファルコ。フォックスのキャラの中でも人気が高く、登場を待ち望んでいた人も多いのでは?!

B ブラスター

フォックスのブラスターに比べ、連射ができないものの、当たった相手をひるませることができるぞ。



なので、けん制にはもってこい。まずはこれで、つかみはオッケイ（古）

B+横 ファルコビジョン

ファルコビジョンは、フォックスのフォックスイリュージョンより移動距離が短くなっているのだ。



高速のダッシュの後、すり抜けた相手にダメージを与えるかっちょいいワザだね

B+上 ファイアバード

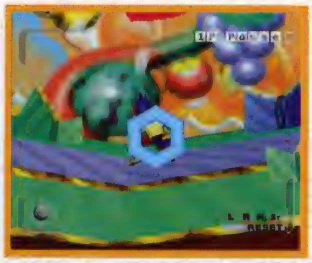
体を炎に包んで突進するぞ。上昇できるワザなので、復帰するための手段としても使えるのだ。



発動までの間、隙が大きいので、使うときには相手の間合いに注意しよう

B+下 リフレクター

飛び道具系のワザや、投げつけられたアイテムの攻撃力を1.5倍にしてお返しするワザなのだ。



倍返しまでとは言わないけれど、結構きついお返しって感じだよね

アピール

アピールはこんな感じです。そーいえば、ファルコのモチーフってなんの鳥なんだろうか? ハヤブサ?!



N64版『スターフォックス』同様、威勢のいいセリフを言ってくれるといいよね

ファルコワザ一覧

弱攻撃1	ジャブ
弱攻撃2	ストレート
弱攻撃3	―
連打攻撃	ラピッドキック
ダッシュ攻撃	ジャンプサイドキック
強攻撃横	バードウィップ
強攻撃上	フリップキック
強攻撃下	テイルカッター
スマッシュ横攻撃	レッグショット
スマッシュ上攻撃	サマーソルトキック
スマッシュ下攻撃	グラウンドキック
空中ニュートラル攻撃	ファルコキック
空中攻撃前	トルネードシャフト
空中攻撃後	リバーススピンキック
空中攻撃上	テイル&レッグ
空中攻撃下	エアドリル
つかみ	つかみ
つかみ攻撃	つかみニーバット
前投げ	スマッシュエルボー
後ろ投げ	クローズレンジブラスターH
上投げ	クローズレンジブラスターV
下投げ	クローズレンジブラスターダウン
通常必殺ワザ	ブラスター
横必殺ワザ	ファルコビジョン
上必殺ワザ	ファイアバード
下必殺ワザ	リフレクター

■フォックスとの違いは…

基本的なワザはフォックスと同じものが多いファルコ。素早い動きと高いジャンプ力で、使い込めば、かなりの強敵キャラにすることも可能だぞ。また、フォックスに比べて手足のリーチが長いので、同じワザでも間合いが異なるんだ。フォックス使いのプレイヤーなら、よりおもしろい魅力的なキャラになっていると思うぞ。

実はトップクラスのジャンプ力

全キャラの中でもトップクラスのジャンプ力を誇るファルコ。空中攻撃も威力があり、大きなキャラに対してのジャンプ+横+Aなどは多段ヒットしやすいぞ。ダッシュが遅いのがちょっと気がかりかな。



高速移動はお手の物だ



リフレクターも効果的

おすすめコンボ

投げから始まるものを考えてみました。後ろ投げから台座に乗ったキャラにファイアバードです。そのあとは連打で決めてみました。

■ファイアバードが当たったら、今度は強攻撃上でダメージを与えて連打してみました



スマッシュ攻撃下のグラウンドキックを最後に取り入れてもおもしろいと思うぞ



ミュウツー

●最強ポケモンとの呼び声も高いミュウツーが満を持しての参戦です。強力な超能力攻撃など、多彩なワザがそろっているぞ。

幻のポケモン、ミュウツー登場。驚異の力で他を圧倒する!!

必殺ワザ

超能力を使って浮いた感じで移動するミュウツー。そのため、ふっとびやすいという特徴ももっているけど、強力なワザを多く持つ魅力的なキャラクターになっていると思うぞ。

B シャドーボール

ボタンを押すとエネルギーを溜め始め、もう一度ボタンを押すとシャドーボールを発射するぞ。



溜めの時間に応じた威力の異なるシャドーボールを発射するのだ

B+横 ねんりき

ねんりきは、近い位置にいる相手をすくい上げるようにして地面にたたきつけるワザだ。



なんと、シールドしている相手にも有効な恐るべきワザなのだ

B+上 テレポート

姿を消して一瞬のうちに移動することができるぞ。ワザを入力した後にスティックの方向でテレポートだ。



このワザ自体に攻撃力はないので、相手から逃げる時や復帰などに使っていこう

B+下 かなしばり

近い位置にいる相手を一定時間行動不能にすることができるぞ。但し相手が向き合っていないとダメだ。



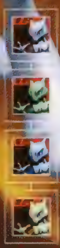
相手が背を向けている状態では、有効射程距離でもワザがかからないので注意

アピール

アピールはミュウツーらしく、とってもかっこよく、そしてシブく決めてはります。声もいい感じ。



ポケモンファンならミュウツーが使えるのは、夢だったのでは?



COLOR

ミュウツーの遺伝子から生み出されたポケモン。捕獲のチャンスは一度だけなんだよね

■最強の名を見せつけるか

長いしっぽを使った攻撃がとっても有効なキャラ。そのリーチを使って攻めてきた相手の出鼻をくじくことができるぞ。また、強攻撃も発動が早いので、相手と距離をとって戦うにはかなり強いキャラになると思うぞ。ただ、動きが遅く、連打系の攻撃もないため、接近戦はちょっと不利だ。つかまれる前に逃げるか、投げワザで応戦しよう。

ミュウツーワザ一覧

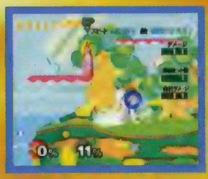
弱攻撃1	ダークフラッシュ
弱攻撃2	−
弱攻撃3	−
連打攻撃	ダークフレイム
ダッシュ攻撃	ダークトーチ
強攻撃横	テイルウィップ
強攻撃上	クイックワイパー
強攻撃下	アンダースラップ
スマッシュ横攻撃	シャドーブラスト
スマッシュ上攻撃	ギャラクシーフォース
スマッシュ下攻撃	シャドーボム
空中ニュートラル攻撃	ボディスパーク
空中攻撃前	シャドースクラッチ
空中攻撃後	エアテイル
空中攻撃上	サマーソルトアタック
空中攻撃下	メテオキック
つかみ	サイコキネシス
つかみ攻撃	エレキショック
前投げ	シャドーマシンガン
後ろ投げ	サイコスロー
上投げ	ワールスロー
下投げ	テイルビート
通常必殺ワザ	シャドーボール
横必殺ワザ	ねんりき
上必殺ワザ	テレポート
下必殺ワザ	かなしばり

最強のポケモンらしく戦おう

距離をとってちくちくと戦い、接近されたら「かなしばり」という、相手にはイヤ〜な顔をされそうなワザで攻めよう。接近戦に持ち込まれる前に相手へ、いかにダメージを与えていくかが勝負のカギかもね。



テレポートは復帰の手段に

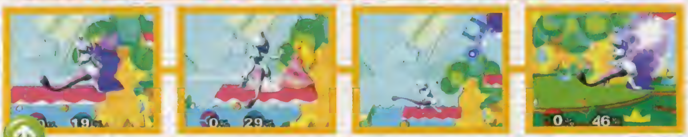


シャドーボールは溜めて溜めて

おすすめコンボ

ミュウツーは投げワザも強力なので、まず相手を投げから入るコンボを考えてみました。すーっと移動して近づくのがいいよね。

■投げて近づき「かなしばり」。その間にシャドーボールを溜めて発射



さらに捕まえて投げてもよし。間合いの長いしっぽで攻撃するもよしだ

ソニックアドベンチャー2 バトル

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ソニックアドベンチャー2 バトル
発売元	セガ
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	3Dハイスピードアクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	11ブロック必要
備考	GBAケーブル対応

音速スピードで走り回る、おなじみソニックと世界征服をたくらむDr.エッグマンの対決の行方はいかに！

ストーリーモード大紹介!!

世界征服のためにカオスエメラルドを探し求めるエッグマンは、軍の基地に侵入して、究極生命体シャドウを目覚めさせた。エッグマンに協力する謎の宝石泥棒ルージュも加わり、陰謀は着々と進んでいく…。ソニック、そしてナックルズとテイルスはそれに対抗する…。ソニックたちHEROサイドとエッグマンたちDARKサイド、両方の視点から楽しむことができるストーリーモードを、先月に引き続き紹介していくぞ。



ストーリーモードで一度遊んだステージは、違うミッションでも遊べるぞ



ステージを遊んでアイテムを集め、人工生命体のチャオを育てよう

DARK SIDE

STAGE4：RADICAL HIGHWAY ラジカルハイウェイ

究極生命体シャドウを操作する最初のステージ。ソニック同様、音速スピードで走ることができるため、爽快感満点なのだ。夜の高速道路を駆け抜けて、ゴールを目指せ! キレイな景色に見とれるな!



グラフィックもきれいなステージだぞ

STAGE5：EGG QUARTERS エッグクォーター

ムシ型ロボットがステージを巡回しているので、見つかったら影に隠れてやり過ごそう。ルージュのパワーアップアイテム、ピックネイルズを手に入れると、穴を掘れるようになるぞ。



ロボットが来たら暗いところに！

STAGE6：LOST COLONY ロストコロニー

かつて宇宙に打ち上げられ、今は使われていないコロニー。そこでシャドウが待っているとの知らせを受けたエッグマンは、愛機に乗ってコロニーの中心部をめざす。ロックオンをうまく使って進もう。



敵をホーミングしてミサイル発射！

STAGE7：WEAPONS BED ウェポンズベッド

軍施設に再び乗り込んだエッグマン。ここには軍の兵器が無防備状態で多数配備されているぞ。ロックオンでヒットコンボ数をかせぐ快感を味わえるのだ。バルカン砲のレベルアップアイテムもあるぞ。



いっきに破壊する快感を味わえるのだ

STAGE8：SECURITY HALL セキュリティホール

軍施設の機密保管室であるセキュリティホールに、エッグマン達の捜し求めるカオスエメラルドが保管されているとか。作戦のためにルージュに与えられた時間はたったの5分。無事盗みだせるのか?



様々なトラップが仕掛けられている

STAGE9：WHITE JUNGLE ホワイトジャングル

ツタを使ったアクションと半チューブ状の大木を疾走するハイスピードコース。シャドウのレベルアップアイテム「エアーシューズ」がこのステージのどこかに隠されているぞ。



ハイスピードと大ジャンプのステージだ

STAGE10：ROUTE 280 ルート280

カートレースステージ。このステージが、ヒーローサイドのルート101をクリアすると1Pのカートレースが、両方クリアすると2Pのカートレースがオープンになるぞ。



ゲームキューブ初のレースゲーム!?

STAGE11：SKY RAIL スカイレイル

高くそびえ立つ山々を、仕掛けを使ってドンドン上がっていく緊張感と、マップの半分以上を占める長距離レールでのグラインド滑走の爽快感を味わうことのできる、シャドウのステージだ。



高速の爽快感と高所の緊張感が！

HERO SIDE

STAGE 4 : METAL HARBOR メタルハーバー

基地施設の海上運搬レーンを疾走するソニックのハイスピードコース。重要なアクションである「ライトダッシュ」を習得してゴールを目指そう。ステージ最後のミサイル発射場に到着すると、巨大ミサイル発射のカウントダウンが始まる。急いでタラップを登っていこう!



ライトダッシュを習得できる

STAGE 5 : GREEN FOREST グリーンフォレスト

「あと数分で島が大爆発する！」残された時間内にこのジャングルから脱出しなければならない! 大回転、グラインド、ループなど、ソニックのスタンダードアクションを駆使するステージなのだ。ステージをクリアすると、シャドウとのボス戦が待ち構えている…。



ツタを使った爽快アクション

STAGE 6 : PUMPKIN HILL パンプキンヒル

砕け散ったマスターエメラルドの破片を探して、山岳地帯までやってきたナックルズ。「教会のお山」、「オバケ列車のお山」、「パンプキンのお山」の、3つの山を行き来しながら、破片を探し出そう。オバケ列車が邪魔なときは、仕掛けを作動させて進行方向を変えよう。



ちょっと怖い感じだね

STAGE 7 : MISSION STREET ミッションストリート

執拗に追いかけてくる軍の追手を振り切るために、サイクロンで夜の街中を強行突破! 建設中の高速道路を進むこのステージでは地震によって所々道が抜け落ちてしまうことも。テイルスのレベルアップアクション「ホバーリング」を使ってうまく進んでいこう。



市街地戦闘が味わえるぞ

STAGE 8 : AQUATIC MINE アクアティックマイン

マスターエメラルドの気配を鉱山の中から感じ、山の内部に入り込んだナックルズ。降り立ったそこには、今はうち捨てられて浸水し、オバケの行き交う大廃坑が広がっていた…。この鉱山のどこかにあるスイッチを使って鉱山内の水位を変えながら破片を探そう。



水位を調節して探しあてよう

STAGE 9 : ROUTE 101 ルート

大統領の車を追いかけるテイルスのカートレースステージ。ハンドルを思い切りきった状態で、アクセルを離すかブレーキを踏んで減速し、再びアクセルを踏み込むことでドリフト走行ができる。コーナーを上手くクリアするには重要なテクだぞ。



リングを取ればブーストも可能

STAGE 10 : HIDDEN BASE ヒドゥンベース

ピラミッド内部に隠されたエッグマンの基地の入口を探しに、単身砂漠に降り立ったテイルス。可愛いサルロボットの「キキ」、痛いトゲを振り回して迫りくる「ウニダス」などは、見た目より強敵なので油断しない様に。一見行き止まりに見えても、何かを破壊すれば…。



破壊できるものはどんどん壊せ!

STAGE 11 : PYRAMID CAVE ピラミッドケイブ

ピラミッドに侵入したソニック。「砂時計」を作動させる事で、一定時間だけ開く扉の仕掛けなどが…。レベルアップアイテム「バウンスブレスレット」を手に入れると、ボールのように弾んで通常より高く跳ね上がる、「バウンドジャンプ」を使えるようになるぞ。



急いで扉をくぐろう

STAGE 12 : DEATH CAMBER デスチェンバー

広く迷路のような回廊で結ばれた、いくつかの部屋によって構成されているステージ。迷わないように扉のカギを探し出そう。ステージをクリアすると、「キング・ブーブー」とのボス戦となる。小さなオバケを攻撃した後、オバケの影を穴掘りで探り出し、パンチで攻撃だ!



迷路みたいで迷いそうだぞ



どうぶつの森+

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	どうぶつの森+
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	59ブロック必要
備考	GC-GBAケーブル対応 メモリーカード59同梱

みなさん、『どうぶつの森+』での暮らしを楽しんでいますか? 家具集めに夢中な人も、冬のこの時期には。まだまだこんなイベントがあるので、記事を読んで試してみてください。

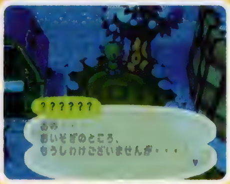
森での暮らしをまったり、楽しく遊びましょう!

こんなイベントが増えました!!

ふらすになって増えたイベントをいくつか、紹介していくよ

深夜に森を歩いてみたら…

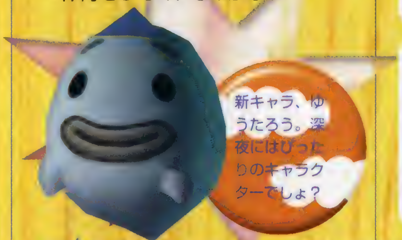
深夜に遊ぶ人には、おすすめのイベントが登場するぞ。しかも出てくるキャラは幽霊のゆうたろう。彼の頼みを聞いて、時間内にひとだまを集めると、ゆうたろうがご褒美をくれるんだ。一体何をしてくれるのかな?

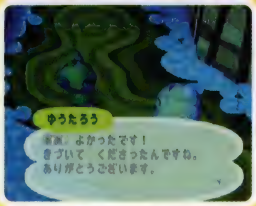


深夜2時ごろに歩いていると、突然話しかけられたよ

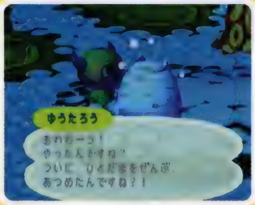


あみでひとだまをキャッチ。簡単に捕まるぞ





午前4時までにひとだまを5つ集めてほしいって



無事、5つのひとだまを集め終わったぞ



ひとだまは村のどこかに漂っているよ

ひとだまは、村に1つずつ飛んでいて、1つ捕まえるごとに、次の1つが村に現れるようになっているんだ。なので、村をすみずみまで歩き回って探してみよう。ゆうたろうは午前4時をすぎるといなくなってしまうぞ。さて、無事、5つのひとだまを集めると、一体何がもらえるのかな?

ゆうびんちょきんができますよ

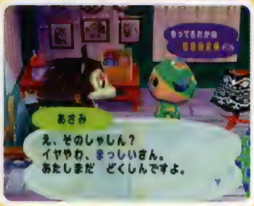
たぬきちへの借金が全部終わったら、今度は郵便局で郵便貯金ができるようになったんだ。しかも貯金をしていくと、いいものがもらえるんだって。お金があまってしょうがない?! って人は、ぜひチャレンジしてください。そーと一な額を貯めることになるぞ。



ぺりみさんだから、いっぱい貯金しちゃおう

あさみさんと仲良くなった?

仕立屋のあさみさんは、最初のころに話しかけても、なんかそっけないよね。でもご安心。毎日のように話しかけていると、いつしか仲良くなれるはず。そして、いろんなことをお話してくれるよ。これって、なんだかとってもうれしいんだよね。



仲良くなったら、どんな話が聞けるかな?

島の住民は誰だったかな?

ゲームボーイアドバンスをつなぐことで、行ける島。この島には、1人だけ住民が住んでいるんだ。みんなの島の住人は、誰だったかな? 男の子で始めると、島の住民は女の子、女の子で始めると男の子の住民がいたでしょ? 南国風なキャラクターたちも様々なバリエーションがあるみたいだから、友達の島を見せてもらって、どんなキャラがいるのかみせあいっこするのも楽しいかもね。



住民のために、つりざおやスコップを置いてきてあげるといいことあるかも



年末年始のイベントは体験した？

イベント目白押しの年末年始。君はちゃんと体験できたかな？

12/31 カウントダウン

おおみそかの夜11時30分から池のまわりで始まるカウントダウン。一緒に新年を迎えられたかな？



池の周りの住民もそわそわしてたでしょ

1/1 しんねんのひ

1月1日から3日の間に初詣に行くと、神社でおみくじがひけるよね。これで今年の運勢が決まるかもね？



ハッケミイさんがおみくじを売ってくれ

1/7 ななくさのひ

1月7日に村長さんを見つけたら話しかけてみよう。ななくさの日のお祝いに「くさちの模型」がもらえるよ。



この模型シリーズって集めたくなるよね

1/14 いちにんまえのひ

いちにんまえの日に村長さんに話しかけると、今度はある模型がもらえます。さて、なんの模型だったかな？



いちにんまえイコール大人ってことだ

こんなところも楽しいのだ!!

冬にはまだまだ楽しいイベントがいっぱいあるぞ

ゆきだるまを作ろう!

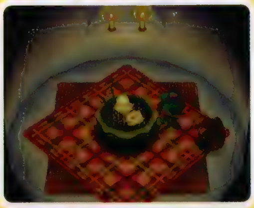
冬と言ったらコレ。12月中旬から2月くらいまで、村に雪玉が落ちているぞ。これで雪だるまを作ろう。



2つの雪玉を適度な大きさに転がそう

かまくらができたよ

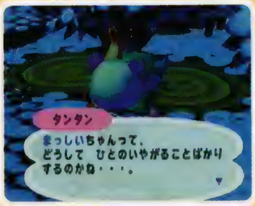
かまくらもできます。村のどこかに出来ていることもあるので、中に入って暖まっていきましょう。



話していると住民とゲームもできるんだ

寝ている人を押すと

寝ている人などをこっそり押していくと、今回は画面のように怒られちゃいました。ごめんなさい。



こっそりいたずらしようと思ってもダメなんだ

ふくぶくろは買った?

1月1日から3日まで、たぬきちのお店では、ふくぶくろが売られているぞ。値段は2002ベル!!



中には3つの家具などが入っているんだ

Gキューブをゲット

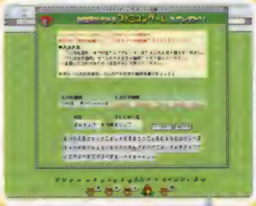
ゲームキューブになったことで、こんな新しい家具も増えました。そう、Gキューブです。



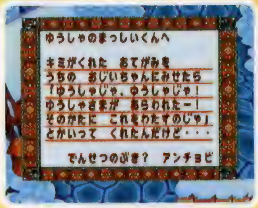
おうちに置いてかっこよく飾っちゃいましょう

任天堂HPのファミコンプレゼントはやった?

任天堂のHP(www.nintendo.co.jp)で行われているファミコンプレゼント。みんなはもう試したかな? ここでもらえる「あいことば」を手紙にして、住民に送ってみよう。2日後くらいにファミコンが届くぞ。



まずは、HP上であいことばを入手しよう



住民に手紙を出すと、こんな返事が…

ジョニーからもらえるものがすごい

今回ジョニーからもらえるアイテムは、かなり楽しいものがたくさん。世界観光地巡りでもしてるのかな?

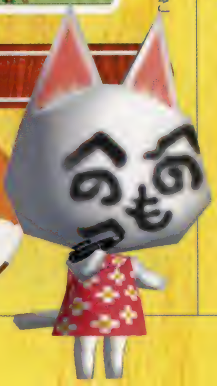


「しんじつのくち」に近づいてAボタンで…

新キャラ、あやしいネコには会った?

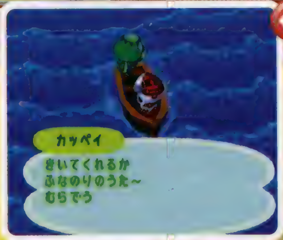
何気なくお出かけをしたら、突然汽車の中の画面になって驚いた人もいるよね。実は、ある確率で、お出かけ中にあやしいネコと出会えるんだ。しかも、あやしいネコの顔を君が描くことができるイベントもあるんだよ。

あやしいネコに、おもしろおかしい顔を描いてみましょう



カッペイの歌はサイコーだよね

ゲームボーイアドバンスをつなげて、島に行くときにはカッペイの舟に乗っていくよね。カッペイの歌の中身もおもしろいけど、その合間のセリフもメチャ楽しいよね。男の子と女の子で接し方も違うのでチェックしてみて。



女の子には優しいんだよね

★はみ出しの森★

あやしいネコに会うには、村のデータが入った同士のメモカでお出かけをすること。取扱説明書の31ページ、おでかけパターン2の方法でやってみよう。

ファミコン紹介!

『どうぶつの森』シリーズには、家具としてファミコンが登場するけど、単なる飾り物ではなく実際にそのゲームで遊べるのが魅力のひとつ。今回の『どうぶつの森+』では、ソフトに付属しているメモリーカードの中に、ランダムで2種類のファミコンが入っているほか、福引きなどのイベントで入手できることもあるのだ。でも、ゲーム中では操作方法が紹介されないので、遊び方が分からない人がいるかもしれない。そこで今回は、『どうぶつの森+』で登場する7種類のファミコンを、操作方法を中心に紹介しよう。ちなみにファミコンは、今回取り上げている7種類の他にも隠されているらしいぞ。



N64版から引っ越すと『アイスクライマー』がもらえる！



『クルクルランドD』のみ、ディスクソフトだ



オマケデータの中に、ファミコンが2つ入っている



他の人の家にあるファミコンで遊ぶこともできるぞ

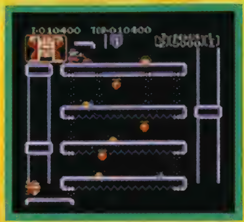
ドンキーコングJR.

【ファミコン】	
発売日	1983年7月15日
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用
●操作方法●	
十字ボタン	キャラクターの移動
Aボタン	ジャンプ
Bボタン	ジャンプ

ファミコン本体と同時発売された、3タイトルのうちの1つで、業務用からの移植作。前作の仕返しとばかりに、マリオに捕らえられたドンキーコングを救うため、ドンキーJR.が冒険に出た。

マリオが悪役として登場!

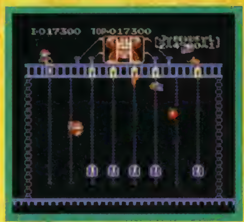
オリに閉じこめられたドンキーコングを救出する、全4ステージのアクションゲーム。1～3面はカギの横にあるツタに捕まればクリアで、4面はカギを全て押し上げるとドンキー救出だ。ゲームオーバーになるまで、1～4面の繰り返しとなるぞ。



3面。ツタを登るときは両手で、降りるときは片手でつかまると早いぞ



2面。スタート直後のジャンプ台から、一気に上の動く足場に乗っかろう



4面。6ヶ所あるカギを全て押し上げれば、ドンキーコングを解放できる

ドンキーコング3

【ファミコン】	
発売日	1984年7月4日
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1～2人用
●操作方法●	
十字ボタン	キャラクターの移動
Aボタン	スプレー噴射
Bボタン	スプレー噴射

スタンリーというキャラが主人公で、『ドンキーコング』シリーズ唯一のシューティングゲームだ。殺虫剤入りのスプレーを噴射して、フラワーガーデンを荒らすドンキーたちをやっつけろ!

ドンキーや害虫からフラワーガーデンを守れ!

スプレー噴射でドンキーコングを画面の上まで押しやるか、害虫たちを全て倒せばステージクリアのシューティング。逆に、害虫たちに触れたり、ドンキーが下に落ちてくるとミスになる。スタンリー1人につき1個、パワースプレーが出現するぞ。



害虫にフラワーを持って行かれるとボーナス点が減るけど、ミスにはならない



ドンキーのおしりにスプレーを噴射して、画面の上へと押し上げよう



ドンキーは、ココナッツを投げて攻撃してくることもある。注意しよう

五目ならべ（連珠）

【ファミコン】	
発売日	1983年8月27日
ジャンル	テーブル
プレイ人数	1～2人用
●操作方法●	
十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	石を置く
Bボタン	投了（ギブアップ）

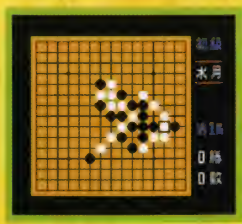
嵐月・金星などの基本珠形から始まる、本格的な五目並べ。3段階のレベルが用意されたコンピュータ戦のほか、2人対局も楽しめる。先手番のみ設定されている「禁手」に注意しよう。

編集部内で現在大流行中のゲーム!

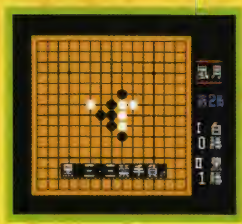
縦横斜めに石を5個連続で並べれば勝ちという、昔から親しまれてきたゲームだ。先手番にのみ「禁手」という反則が3種類あり、三を2つ同時に作る「三三」、四を2つ同時に作る「四四」、石を6個以上連続で並べる「長連」を打つと負けになる。



対戦プレイは第6局まで行われる。Bボタンを押すと即負けになるので注意!!



対CPU戦には3段階のレベルがあるが、CPUの強さそのものは変わらない



五目並べは先手が圧倒的に有利なので、先手にのみ禁手が設定されているのだ

ベースボール

【ファミコン】	
発売日	1983年12月7日
ジャンル	野球ゲーム
プレイ人数	1～2人用
●操作方法●	
十字ボタン	打者の移動・塁を指定
Aボタン	スイング・投球・帰塁
Bボタン	牽制球・進塁

全6チームが登場する野球ゲーム。選手の能力値が設定されていないなど、今となっては非常にシンプルだが、発売された当時は、誰もがこのソフトで連日のように対戦していたものだ。

今でも対戦プレイが熱い!

シンプルな野球ゲームで、守備時の捕球はコンピュータが担当するため(ただし守備は非常にお粗末)、初心者でも楽しめる。ランナーの操作方法は、まずランナーのいる塁を十字ボタンで指定し、Aボタンを押せば帰塁、Bボタンで進塁という方式だ。



どちらかといえば打高投低の野球ゲーム。でも返球の速さはピカイチだ



Cチームから Wチームまでの、計6チームが登場。チームによる戦力差はない



内野ゴロに打ち取ったはずが、なぜか外野フェンスまでボールが行くことも…

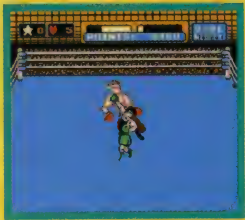
パンチアウト

【ファミコン】	
発売日	※非売品ソフト
ジャンル	ボクシング
プレイ人数	1人用
●操作方法●	
十字ボタン	スウェー・ガード・ダッキング
Aボタン	右パンチ
Bボタン	左パンチ

ディスクシステム『ゴルフUSコース』のトーナメント大会入賞賞品としてプレゼントされた、非売品ソフトだ。その後、『マイクタイソン・パンチアウト!!』として市販もされている。

個性的な12人の相手と戦うボクシング

対戦相手の攻撃パターンや弱点を見抜きながら戦っていくボクシングゲーム。十字ボタンの上を押しながらパンチを繰り出すと、ストレートになるぞ。防御は、十字ボタンの左右でスウェー、下でガード、下を2回連続で押せばダッキングだ。



獲得したスターの数だけ、スタートボタンで必殺のアッパーカットが打てる!!



攻撃の基本は、左右のワンツーだ。攻撃中に、スターが出現することもある



ラウンド間のインターバルで、セコンドが対戦相手の弱点を教えてくれる

クルクルランドD

【ディスクシステム】	
発売日	1992年4月28日
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用
●操作方法●	
十字ボタン	支柱に手を伸ばす
Aボタン	衝撃波を発射
Bボタン	衝撃波を発射

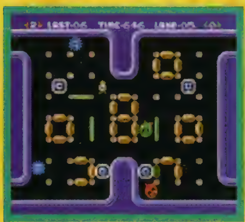
ディスクシステム書き換え専用ソフトとして、ひっそりと登場し、いつの間にか消えていた幻のソフト。業務用『クルクルランド』を忠実に移植しており、ロム版とはいくつか違いがある。

最もレア度の高い任天堂ソフト!?

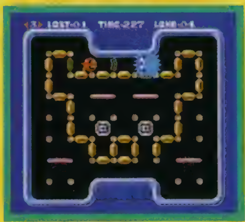
ステージに隠されている金塊を全て出現させればクリアとなるアクションゲーム。主人公のグルッピーは、真っ直ぐにしか進めないので、支柱に手を伸ばしてクルっと方向転換させるのだ。金塊に裏表の区別がつく、エキスパートモードも楽しめる。



エキスパートモードでは、一度出現させた金塊の上を通ると裏返ってしまう



金塊は、何らかの模様になって隠されている。2人同時プレイも楽しめるぞ



ロム版では出現しなかったビッグウニラ。どうやったら登場するのかは謎!?

ワリオの森

【ファミコン】	
発売日	1994年2月19日
ジャンル	アクションパズル
プレイ人数	1～2人用
●操作方法●	
十字ボタン	プレイヤーの移動
Aボタン	敵を縦一列持ち上げる
Bボタン	敵を1個だけ持ち上げる

任天堂が発売した最後のファミコンソフトで、アクション性の強いパズルゲームだ。「平和の森」を「ワリオの森」に変えてしまったワリオを、妖精が作り出す爆弾を使って追い払うんだ

森を乗っ取ったワリオを追い払おう!

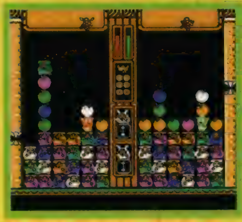
ピノキオを操作して、同じ色のモンスターを爆弾と一緒にタテ・ヨコ・ナナメに3つ以上並べて消していき、ステージ内のモンスターを全て消せばクリアとなる。モンスターの中には、ナナメに並べないと消えないなど、特殊なものも存在するぞ。



モンスターだけ3つ並べても消えず、必ず爆弾と一緒に並べる必要がある



操作方法が複雑なゲームだけど、「レッスンモード」があるので安心



この2人対戦モードを初めとして、3つのゲームモードが用意されている

biohazard

【ニンテンドーゲームキューブ】

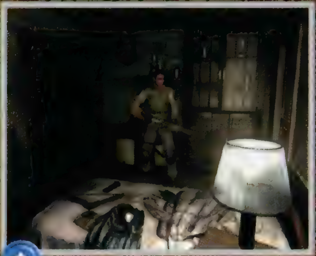
タイトル	バイオハザード
発売元	カプコン
発売日	3月22日予定
価格	6800円
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

1998年7月。ラクーンシティ郊外で多発する猟奇殺人事件の調査をするために出動した、市警特殊部隊「S.T.A.R.S.」。彼らを待ち受けていたものとは…。

アークレイ山中の洋館はモンスターで溢れていた…



ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.ブラヴォーチームは、多発している猟奇殺人事件の調査をするために、アークレイ山中へと向かった。しかし、彼らからの連絡が途絶えたため、急遽アルファチームも出動することとなる。このアルファチームの一員である、クリスとジルが本作の主人公だ。山中の古びた洋館にたどりついた彼らが見たものは、殺人鬼や猛獣などではなかった。そこにいたのは、おおよそ想像することのできない異形のモンスターたちである。いったいここで何があったのか…。今月はゲームに登場するモンスターの一部を紹介しよう。



物語の舞台は古びた洋館だ



クリスに襲いかかるゾンビ

Cerberus/biohazard

Cerberus【ケルベロス】

不気味に腐乱しかかった大型犬。うなり声をあげ、見さかいなく人間に襲いかかってくる。もともとは訓練された軍用犬のドーベルマンであったと思われるが、異常に筋力が発達しているようで、俊敏な動きと信じられないほどの跳躍力を発揮する。彼らの持つスピードは、おおよそ人間が対応できるものではない。襲いかかって来る直前の、低い姿勢でうなり声を発している時に銃弾を撃ち込むべきだろう。



すごいスピードで脅威の跳躍力。飛びつかれると対処できない



ケルベロスは群で行動することが多い。数匹を一度に相手にする…



腕に噛みついてくるケルベロス



素早い動きで飛びかかってくる



腕が引きちぎれんばかりの勢いだ



暗がりの中で突如襲いかかられる



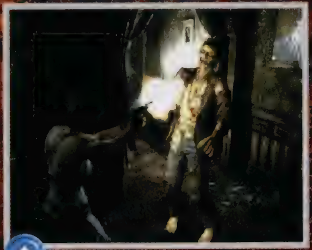
Zombie【ゾンビ】

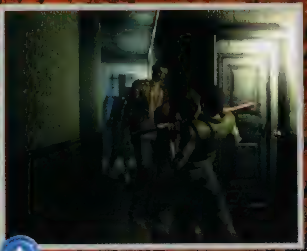
もともとはこの洋館にいた人間だと思われるが、なんらかの理由により、腐乱死体のような姿へと変貌している。脳にも異変が起きているようで、異様なまでの食欲を満たそうとだけ動き回っているようだ。そのため、人間や他のゾンビに襲いかかり、獲物を捕らえようとする。ゆっくりとした動きで近づいてくるため、落ち着いて対処すれば襲われずに済むだろう。しかし、彼らに囲まれてしまうと…


死んだように見えるのだが…


カメラアングルがさらに恐怖をあおる


強力な武器、ショットガンで戦うクリス

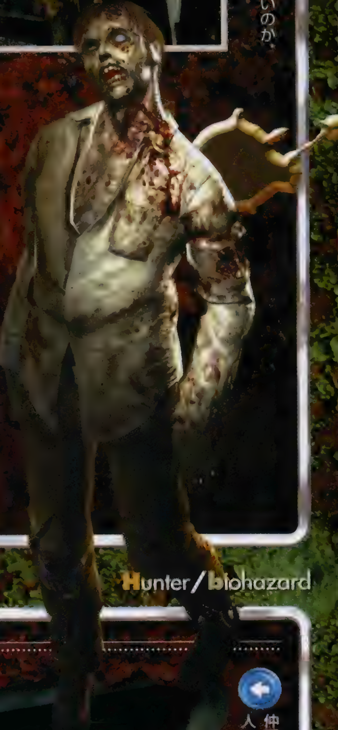

ハンドガンで戦う女性隊員のジル


ゾンビをふりほどこうとする


銃で撃たれながらもゆっくりと近づいてくるゾンビ


取り囲まれると、次々と襲われてしまうこともある


痛みの感覚がないのか、弾を受けても…



Hunter【ハンター】

異常なほどの反射能力とジャンプ力をもつ怪物。鋭い爪を持ち、固い皮膚に覆われいる。気を付けないと、一撃で首を落とされる危険性もある。


人間同様に2足歩行をする

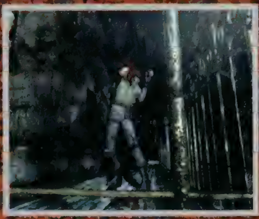

いったいこの洋館でなにがあったと言うのだろうか。このモンスターの正体は？


跳躍して飛びかかり、鋭い爪で攻撃をしかけてくる


仲間のハンターと連携攻撃をしかけてくる。まさに狩人（ハンター）だ。1匹ずつ対応せよ

Crow【クロウ】

ラクーンシティ近郊に多数生息するカラスが、なんらかの影響で凶暴化したようだ。鋭いくちばしで頭上から攻撃をしてくるものの、攻撃力は低く、脅威ではない。しかし、1匹が騒ぎ出すと、群をなして襲いかかってくる。


頭上から襲いかかってくるクロウ


頭上を飛んでいるため反撃しずらい


ナイフで追い払うのが有効なのだが…

STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

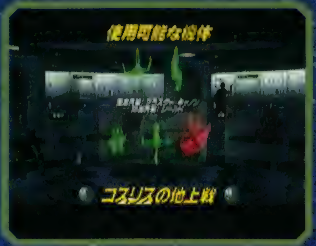
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	スターウォーズ ローグスコードロンII
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	3月22日
価格	6800円
ジャンル	シネマティック・シューティング
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	3ブロック

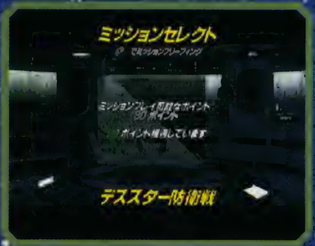
「スターウォーズ」を題材にしたシューティングゲーム。サウンド、グラフィック、ゲーム性など、ゲームキューブの能力をフルに活用した期待作なのだ!!

反乱同盟軍ローグ中隊の諸君!幸運を祈る!!

暗黒皇帝ひきいる帝国軍を倒すために戦う反乱同盟軍。プレイヤーは、戦闘機部隊であるローグ中隊のリーダーとして戦っていく。ゲームはミッションクリア形式で進められ、それぞれのミッションが映画や小説のストーリーをモチーフにしたシーンとなっている。あの「スターウォーズ」の臨場感が再現されているので、ファンにはたまらない演出だぞ。



ミッションごとに出撃機体が決まっている。クリアすると選択も可能



ミッションで好成績を収め、ポイントを貯めると隠しミッションが



Mission 4: モー

帝国軍の秘密施設を危険区域モーに発見した。ローグ中隊の任務は、この施設に急襲をかけ、帝国の援軍が到着するまでに可能な限りのダメージを与えて脱出することだ。


爆撃能力を持つ、Yウィングで出撃する


アステロイド地帯を抜けていく


敵のシールドを破壊せよ


帝国施設に急襲をかけるのだ


施設を破壊し、敵援軍を防げ

Mission 5: レイザー・ランデヴー

帝国軍から奪った機密データを運ぶ特務艦レイザーと、反乱軍フリーゲート艦リデンプションが惑星コスリス上空で合流することになっている。ローグ中隊は、2隻の艦を最高司令部まで護衛せよ。


スターデストロイヤーにレイザーが捕まった


シールドジェネレーターを叩け!


ジェネレーターは3ヶ所ある


強力な砲火を抜けて戦うのだ


ブリッジを攻撃して沈めろ!!

Mission 6: コスリスの地上戦

惑星コスリスに墜落したデストロイヤーの艦内に残されている機密データを、反乱軍コマンドが奪取に向かっている。敵が地上部隊を展開したという情報もあるため、味方を援護せよ。



墜落したデストロイヤー艦内に機密データが残されたままだ



敵戦闘機から味方艦を援護せよ



スピーダーに乗り換えてAT-STを!



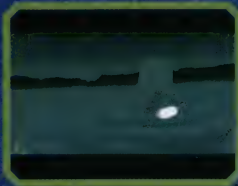
AT-ATはYウィングで攻撃せよ!



デストロイヤーに穴を開けるのだ

Mission 7: 帝国軍シャトル奪取

帝国の第2デススターの建設が判明したが、惑星エンドアからのシールドで完全に守られている。エンドアへ侵入し、シールドジェネレータを破壊するには、帝国船籍のシャトルが必要だ。アカデミーに潜入して奪取せよ。



帝国軍のアカデミーへ、敵に気づかれないように侵入する



敵のレーダーに見つからずに進め



タイファイターを奪うと…



簡単に侵入することができるのだ



シャトルを奪って脱出せよ!!

Mission 8: ベスピン強襲

第2デススター攻撃のために、反乱軍の艦隊は集結しつつあった。しかし武器にエネルギーを供給するためのガスが不足している。帝国軍が占領している雲の惑星ベスピンを急襲し、ガスを確保せよ。



かつてランド・カルリジアンが住んでいた惑星だ



ガスステーション付近の砲台を攻撃



味方を援護して敵戦闘機を叩く



クラウドシティへ潜入し…



3つのジェネレーターを破壊せよ

Mission 9: エンドアの戦い

同盟軍艦隊は第2デススターへの総攻撃を開始する。ハン・ソロの部隊がエンドアのシールドジェネレーターを破壊してくれているはずだ。カルリジアンの攻撃部隊とともに侵攻せよ。しかし、そこに待ち受けていたのは…



ランド・カルリジアンとともに第2デススターへ向かう



帝国の待ち伏せに合ってしまった



味方の艦隊を護衛するのだ



タイボマーを全て撃退せよ!



デストロイヤー2機を沈めろ!!



【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	RUNE
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	4月予定
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

カードを使って敵モンスターを倒していく、新しいタイプのアクションRPG『RUNE』。今回はゲームの概要のおさらいと新要素を紹介していくぞ。

今春期待のカードアクションRPG『RUNE』を知っておくべしー。

『RUNE』とはどーいうゲームなのか、ここでおさらいをしておこう

主人公カティアはカードからクリーチャーを召喚して戦うのだ!

主人公カティアは敵モンスターに対して、一切の物理攻撃は使用できない。唯一の攻撃手段が、カードからクリーチャーを召喚して、敵モンスターと戦わせることだ。このカードの使い方は瞬時に判断し、選択しなくてはいけないぞ。



カティア

主人公カティア。ジュルベール王の娘。父である王不在の際に留守を守っていたオランジュ国に謎の黒い霧が発生。その霧と同時に現れた異形のものたちと戦うため、一束のカードを持って父の後を追う。一体この国では何が起きているのか?



カードを選んでクリーチャーを召喚



まずはドラゴンを召喚してみたぞ



ドラゴンがフィールドに登場



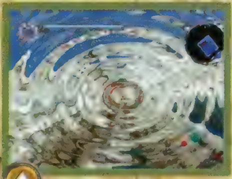
火炎を吐いて攻撃するぞ

フィールドを移動しながらカードを使い、リアルタイムに戦っていくぞ!

プレイヤーはカティアを操作して、フィールド上を移動していく。フィールド上で敵モンスターが現れると、画面は1つの画面に固定され、その中を移動し、カードを選択、クリーチャーを召喚、敵モンスターとのバトルという流れになっていくぞ。また、画面端にカティアを移動させることで、そのバトルから脱出することもできる。カードが少ない場合や、体力が少ない場合には、無理に戦闘せずに逃げることも大事になってくるというわけだ。



フィールド上を移動



バトルへ突入するぞ



敵が現れたぞ



カードを選択して召喚する



次々とカードを使ってバトル



敵を倒すことができたら



ここで戦闘終了



カードの経験値がもらえた

さまざまなカードから様々なクリーチャーを召喚できる

カティアの持ち歩けるカードは30枚。これを好きなように編集することができるぞ。カードの効果はさまざまで、接近戦に適したクリーチャーを召喚したり、トラップ型のクリーチャーを召喚したり、体力を回復するなど、様々な種類があるんだ。カードは使うことで経験値がたまり、クラスチェンジをすることもできるぞ。


カードを使うとドハデなグラフィックに


ライカンスロープを召喚してみたぞ


かっこいい演出で攻撃が決まるのだ

カードの入手方法もいろいろあるのだ

カードの入手方法も様々で、宝箱からゲットしたり、敵モンスターをキャプチャーすることでゲットできる場合もあるんだ。ここでは、そのキャプチャースローという方法を画面で紹介しよう。自分の欲しいモンスターが現れたら、この方法でゲットすれば、持ちカードにできるってわけだ。うまく使ってみよう。

Rune
キャプチャースロー
キャプチャースローはLボタンを押しながらカードを投げることで発動する。うまく敵に当たればキャプチャースローが成功するのだ。


敵モンスターが現れたぞ


こいつをキャプチャーしてみよう


うまくまわりこんでキャプチャー


カードがモンスターを包み込む


これでキャプチャースロー成功だ


あとは手持ちのカードに加えるだけだ

ボス戦も待ち受けているぞ!!

各エリアにはボスキャラが待ち受けているぞ。もちろんザコと違ってかなりの強敵だ。手持ちのカードをうまく使って、効率的に倒していく方法を考えよう。

Rune
カードの経験値
カードは使うことで経験値をもらうことができる。この経験値が増えればクラスチェンジをして、より強力なカードにすることができるぞ。


強敵が出現。自分の持ちカードの能力をよく把握して、タイミング良く繰り出して戦っていこう。回復なども忘れずに。


ボスキャラを倒せば、より多くの経験値などが手に入るはずだ。成長させたいカードをうまく使っていくという戦法もありだと思うぞ

そして物語に隠されているキーワードは?!

また、このゲームはストーリーも魅力的だ。主人公カティアをはじめ、カティアの行く先々で、カティアが集めているカギを狙う謎の女性、グロリア。カティアにカードの使い方を指南してくれたグリディなど、謎の多いキャラも多数登場する。そして気になる王の行方。オランジュ王国に何が起きているのか? そして、その謎を解くキーワードは何なのか? こんなことも注目して続報を期待しよう。



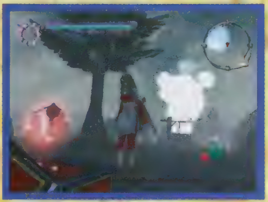
ここからは新要素の紹介をしていくぞ!!

妖精の出現

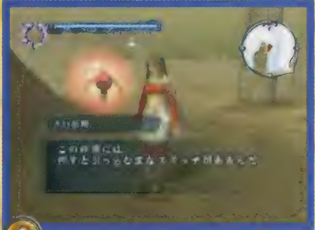


赤妖精 リム

ヒントを教えてくれたりする妖精。大陸中に存在して



宝箱にかくれていることもあるんだ



ヒントを教えてくれることも



青妖精 リー

体力回復などをしてくれる妖精。ただし偽妖精もいる



体力を回復してくれるのだ



魔法石を回復してくれたぞ

なかには偽妖精もいるぞ!

妖精はすばしっこくて、追いかけるのが大変だ。しかし、いろいろな効果が得られるので、捕まえていこう。と思ったら、なんと、偽妖精なるものもいるらしいんだ。こいつは、捕まえたとたんに戦闘が始まる場合もあるらしいので、注意しなくてはいけないぞ。



妖精を捕まえたと思ったら



ガーン、戦闘に突入したぞ



偽妖精なのでした。ちょっとガックシ

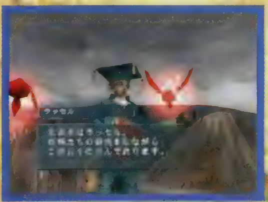
妖精博士も登場



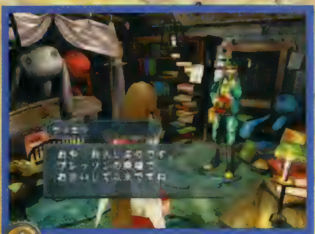
ラッカル

妖精博士。妖精についていろいろと詳しそうだぞ

赤妖精は、捕まえることで、集めることができる。この集めた妖精は、大陸のどこかにいる妖精博士に預けることができるぞ。妖精博士は大陸に生息する妖精たちの研究をしている研究者で、彼に妖精を預けることで、何かいいことがあるかもしれないぞ。



妖精博士に出会ったぞ。話を聞こう



妖精博士に妖精を預けてみよう

クラスチェンジとカードのコピー

Rune

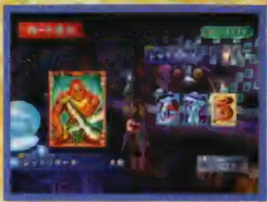
クラスチェンジ

カードのクラスチェンジは骨董屋という場所で行うことができるぞ。経験値のたまったカードをここでチェンジさせることができるんだ。

Rune

カードのコピー

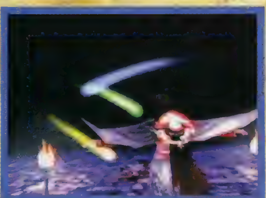
カードはコピーして、複数持ち歩くことも可能だ。これも骨董屋で行うことができる。コピーしたいカードを選んで決定しよう。



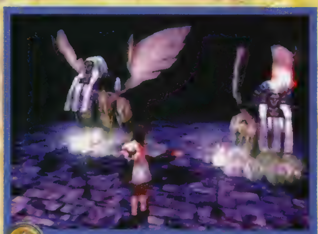
チェンジできるカードが右に表示されている



コピーしたいカードを選択



すると画面が変わってハデな演出が



これでカードがコピーできたぞ

RAVE GROOVE ADVENTURE ファイティングライブ

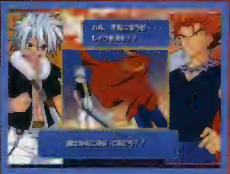
【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～
発売元	コナミ
発売日	2002年春予定
価格	未定
ジャンル	対戦アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	ブロック数未定

少年マガジン誌やTVアニメで大人気の『RAVE』がゲームキューブに登場。いよいよ今月からゲーム画面の紹介ができるようになったぞ。また、GBA版の新着画面もGETしたぞ。

光と闇の決戦へ。RAVE登場!!

『RAVE』の世界がゲームキューブで広がる

このゲームは、『RAVE』の主人公たちが、ところ狭しと暴れ回る3Dアクションゲームだ。元気いっぱいのキャラクターたちのアクションがカッコよく、時にはコミカルに楽しめるんだ。もちろん、原作で登場する武器や技が登場して、ゲームを盛り上げてくれるぞ。



ハルの前に立ちふさがるのは？



アニメを見ているかのような画面でストーリーが進むみたいだ

グルーヴアタックを使って、群がる敵をぶっとばす爽快アクション

最大4人まで同時に参加できるこのゲーム。3Dで作られたフィールド内を移動しながら、武器や必殺技（グルーヴアタック）で戦っていく。攻撃をヒットさせたり、連続技が決まったときの爽快感はバツグン。簡単操作でプレイできるのもおすすめだ。



フィールド内を移動して、武器などで戦うのだ



各キャラクターによって攻撃方法が異なるぞ



エリーの攻撃を連続画面で紹介だ。流れるようなジャンプで敵の技を避けているのがわかるよね。ここから反撃だ!!



キャラクターに、武器や「レイヴ」「ダークブリング」の能力がくみあわさり、より楽しいバトルが繰り広げられるぞ



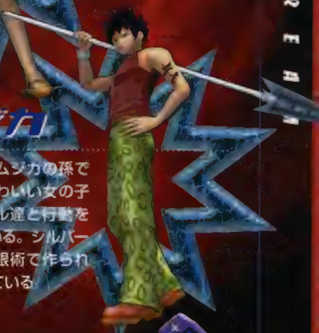
ハル

本編の主人公で、2代目のレイヴマスター。「レイヴ」と呼ばれるアクセサリーを武器に装備することで、レイヴの力を発揮できる



エリー

ギャンブル好きで天運の持ち主。明るく元気な女のコだけど、過去の記憶を失っている。ハルと一緒に記憶の手がかりを探すため冒険中



ムジカ

ガレイン・ムジカの孫で銀術師。かわいい女の子が好き。ハル達と行動をともにしている。シルバーレイという銀術で作られた船を捜している

RAVE GROOVE ADVENTURE ～光と闇の大決戦～

【GBアドバンス】			
タイトル	GROOVE ADVENTURE RAVE ～光と闇の大決戦～	価格	未定
発売元	コナミ	ジャンル	対戦アクション
発売日	2002年春予定	プレイ人数	1～4人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

決め技を決めたプレイヤーの勝ち!! というマンガのような戦い方が楽しめるアクションゲームの登場だ。

相手の体力ゲージをゼロにすることが目的だったアクションゲームとは異なり、自分の決め技を使って相手を倒すことが目的という、新しいタイプのゲームだ。『RAVE』の世界観にぴったりマッチしたゲームだよね。



相手より先に技を決めれば勝ちだ



最大4人まで通信対戦ができるんだ



おなじみのキャラが勢揃いだ

BOMBERMAN GENERATION ボンバーマン ジェネレーション



【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ボンバーマンジェネレーション
発売元	ハドソン
発売日	2002年予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	3ブロック

ボンバーマンがゲームキューブでパワーアップ!!

ボム科学における究極の元素、全宇宙を支配する力を手に入れることができると言われている「ボム・エレメント」。そんな6つのボム・エレメントを積んだ宇宙貨物船が、宇宙征服をもくろむヒゲヒゲ団の攻撃で破壊され、未開の惑星「テンタコル」に散ってしまった…。ボンバーマンに、ボム・エレメント回収の命令が下る!!



ボム・エレメントを積んだ宇宙貨物船



これが悪のヒゲヒゲ団なのだ



Dr.アインから回収命令が出たぞ

これがGCのボンバーマンだ!

今回のボンバーマンは、今までのシリーズに比べて手足が長くなり、より多彩なアクションができるようになっているぞ。グラフィック面でも、ゲームキューブの性能を活かしてトゥーンシェーディング（3Dの世界をマンガちっくに表現する技法）を使用して、見た目にもかなりレベルアップ!! 様々な爆弾攻撃を駆使して冒険しよう!!


いくつのステージがあるのかな?


グラフィックもかなりキレイだよね


ボスキャラと戦うボンバーマン

いろんなトラップがあるぞ!

ボンバーマンを待ち受けるのは、森や海中、砂漠など様々な特徴を持ったステージだ。それぞれのステージには、いろんなトラップが仕掛けられていて、ちょっとした謎解き要素もあるみたい。爆弾の属性や、ボンバーマンのアクションを上手に使いこなして、ステージを攻略していこう。はたしてどんなトラップが待ち受けているかな?


ためボムでジャマな岩をどかすんだ


これはいったいどんな仕掛けなのかな?


水中で回る水車。先に進むには…

キャラボンも登場!

ボンバーマンの心強い味方「キャラボン」も、もちろん登場する。今回はどんな風に活躍してくれるのか? 何種類のキャラボンがいるのか? 対戦はできるのか? などなど、詳しい情報は来月以降で紹介していくぞ。


ここにキャラボンがいるみたいだぞ



何種類のキャラボンがいるのかな?

バトルもあるよ!

ボンバーマンと言えば、白熱のバトル!! もちろん本作にも収録されているのだ。スタンダードな4人対戦バトルはもちろん、まったく新しいシステムの対戦も用意されているらしいぞ。どんな対戦があるのか楽しみだよね。


こちらはスタンダードな対戦だね


これはいったい…!? 今後の情報を待て!!

VIRTUA STRIKER 3 ver.2002

いよいよ今年は待ちに待ったワールドカップ。サッカーファンにはたまらない年になりそうだ。その前に…、一足お先にゲームで楽しもう!

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バーチャストライカー3 ver.2002
発売元	セガ
発売日	2月14日
価格	6800円
ジャンル	サッカー
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード59	ブロック数未定



自分のキャラで世界を目指せ! ロード・トゥ・インターナショナルカップ

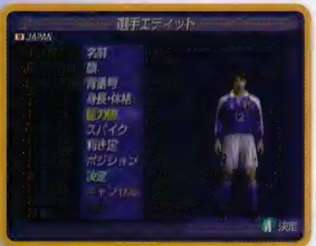
今回は1人用のゲームモード「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」の詳しい紹介をしていこう。このモードは、好きなチームを4年間育成し、世界大会で優勝することが目的。世界ランキングの低いチームでも、上手く育てればインターナショナルカップの優勝だって夢じゃない。じっくりと楽しめる育成シミュレーションモードなのだ。



自作のキャラでプレイするとなお楽しい

1 Myキャラを作成!!

既存チームの選手を育てることもできるんだけど、自分で作った選手でプレイするとより楽しめる。まずは、選手エディットモードで好きなキャラを作ってみよう。家族や学校の友達など、身近な人をモデルに作っても、結構面白いぞ。ポジションや役割など、チーム編成のことも考えながら作ろう。



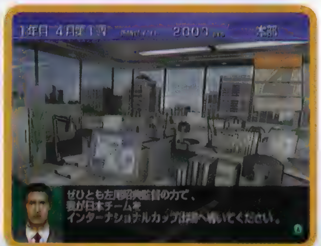
細かいところまで作成できるんだ



作った選手はチームに編成しよう

2 ロード・トゥ・インターナショナルカップ

いよいよ「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」の開始だ。まずは、チームの監督名を決めてからスタート。1年間で2000ptという決められたポイントを消費しながら、合宿・親善試合・海外遠征などを組み込んで、効果的に選手を育てていくんだ。どんなチームに成長していくかは、監督であるキミの腕の見せどころだ。果たして世界大会で優勝できるかな?



監督名も決められる。この名前は…

3 スケジュール調整&トレーニング

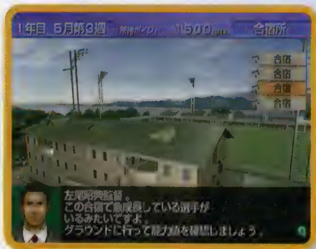
合宿・親善試合・海外遠征といったスケジュールを決めるのは監督の仕事。4〜11週間先までのスケジュールを組んで、チームを育成しよう。グラウンドに足を運べば、各選手のトレーニングメニューを指示することができる。ポジションや選手の役割、選手の能力を考えて、効果的なメニューを組んでいこう。フィジカルも、テクニックも、細かいメニューがあるぞ。



能力と役割を考えたトレーニングを!

4 合宿・練習試合

合宿を行うと、いつもより効果的な練習が行える。そのため、選手の能力が、ぐんと急成長することがあるのだ。また、合宿最終日には、チームを2つに分けての練習試合ができる。この練習試合で、試合内容の目標を決め(中央突破など)、それが上手く成功すると、チーム全体の能力が向上するぞ。定期的に合宿を行っていくといいだろう。

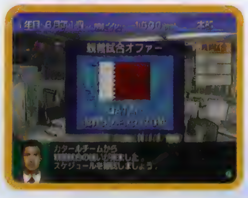


合宿では急成長する選手もいるのだ

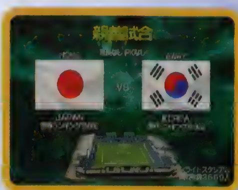
5 親善試合・海外遠征

ホームで行う親善試合、アウェーで戦う海外遠征。ともに経験を積み結果を出すことで選手のスキルアップや、世界ランキングの向上などが望める。

また、格上のチームと対戦し勝利することで、ボーナスポイントをもらえることもある。腕に自信があるなら、格上のチームと対戦しよう。



親善試合を申し込まれることも。この場合はポイントがかからない



ランキングにして同等のチーム対決。負けられないっす…

グランボ

【GBアドバンス】	
タイトル	グランボ
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	5300円
ジャンル	育成RPG
プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
備考	GBA専用通信ケーブル対応

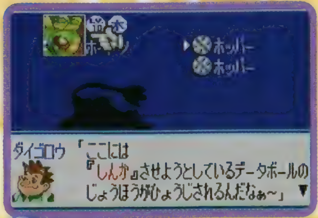
いろいろな生き物を元にしたロボット「グランボ」を使い、平和のために戦うグランボセイバーとなって、悪の集団スカイシャークのたくらみを阻止するのだ!!

出現グランボ大公開!!

スカイシャークと戦うグランボセイバーの主人公カケル。彼が冒険するのは、この世界の6つの大陸だ。冒険の途中で、野生のグランボと遭遇したら、ハントワザを使ってグランボのデータボールをゲットしよう。今回は、ウッディーナとウォーティアに出現するグランボを大公開するぞ。



悪の集団、スカイシャークが暴れている



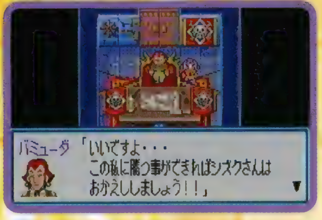
データボールを組み合わせて進化させよう

木の大陸ウッディーナ　はじめてのグランドチェンジ

カケルの住む町にスカイシャークが襲いかかり、シズクがさらわれてしまった。スカイシャークは、グランボを使って地形の属性を変化させる「グランドチェンジ」を利用して、池の底にアジトを隠していた!! 自称グランドチェンジ研究家のグラッチェに協力してもらい、グランドチェンジの方法を教えてもらおう!



グランドチェンジをすると、出現するグランボの種類も変化するんだ



スカイシャークのアジトでバミューダと対決。捕らえられた人たちを解放しよう



どうやらスカイシャークは水の大陸、ウォーティアに移動したようだ

ウッディーナ（木）の出現グランボ



A	ホッパー、ニャオン
B	ニャオン
C	ホッパー、ニャオン
D	ホッパー、バズメッカ、ニャオン
E	ホッパー、ワオン、ニャオン、バンビーナ、パタフラン、パメッツ
F	オーム、ボートン、モクモン
G	ガッチン、タマジャン、バズメッカ
H	ウキウッキ、ボートン、モクモン、ワオン
I	バズメッカ、ガッチン、タマジャン
J	ホッパー、バズメッカ、ニャオン
K~L	ウキウッキ、ボートン、モクモン、ワオン、マットビビ

ウッディーナ（火）の出現グランボ



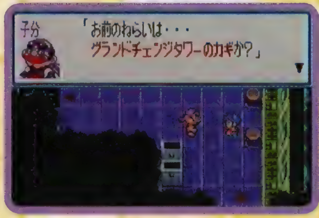
A~B	サラブ、パメッツ
C	サラブ、パメッツ、ボートン、モクモン、パタフラン
D	サラブ、パメッツ、ボートン、モクモン
E	ワオン、パメッツ、サラブ、ファントレー
F	パメッツ、ワオン、オーム、サラブ
G	バズメッカ、ガッチン、タマジャン
H	ワオン、パメッツ、サラブ、パタフラン
I	バズメッカ、ガッチン、タマジャン
J	ホッパー、オーム、ニャオン
K	パメッツ、ワオン、オーム、サラブ
L	ワオン、パメッツ、パタフラン、サラブ

水の大陸ウォーティア　占領されたバトルスタジアム

スカイシャークの目的は、ウォーティアの人たちが最も大切にしている「バトルスタジアム」を占領することのようだ。早速スタジアムに向かおうとすると、スタジアムに通じる唯一の橋を爆破されてしまう。今回の作戦を指揮しているスカイシャークの幹部、バルトのアジトへ向かうために東の大陸へ向かうカケル。そしてバルトとの対決となるのだが…。ピーチタウンの街の人たちの情報によると、バルトがグランドチェンジタワーのカギを持ち去ったらしい。ドウクツ研究所に乗り込んでタワーのカギを手に入れ、グランドチェンジで大陸を「木」属性に変えよう。すると、バトルスタジアムへと行けるようになるぞ。そして再びバルトとの対戦が待ち受けている…。



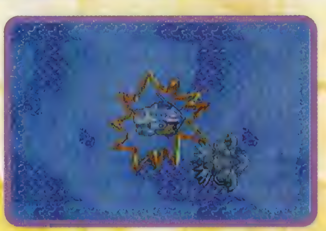
スカイシャークは、バトルスタジアムを爆破する、と脅してきたぞ

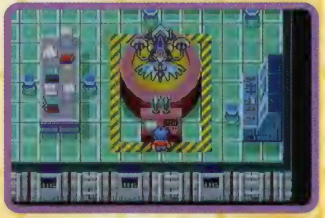


ドウクツ研究所でグランドチェンジタワーのカギを手に入れよう


グランドチェンジで大陸を木属性に変えよう。これでスタジアムに行けるぞ


バルトとの2度目の対戦。かなり手強い相手なので気を付けて戦おう


火の大陸、ボルカニアに向かう途中でナゾのグランボに襲われてしまう


不時着した小島の洞窟の中には研究所が。そこには強力なグランボが…

ウォーティア(水)の出現グランボ



A~C	ガリチョン、オウオウ	N	マナズー、ガリチョン、カサゴン
D~E	マナズー、ガーダバーゲ、カサゴン	O	トカトビーゲ、ガーダバーゲ、カサゴン
F	マナズー、ガリチョン、カサゴン	P	マナズー、ガーダバーゲ、カサゴン
G~H	マナズー、ガーダバーゲ、カサゴン	Q	入れない
I	ガリチョン、オウオウ	R	ガリチョン
J	ガリチョン、オウオウ、ミミーナ	S	マナズー、ガリチョン、カサゴン
K	トカトビーゲ、ガーダバーゲ、カサゴン	T	ガリチョン、オウオウ
L	マナズー、ガリチョン、カサゴン	U	ガリチョン、オウオウ、ミミーナ
M	ガリチョン、オウオウ		

ウォーティア(木)の出現グランボ



A~C	バンビーナ、ブログ、ガーダバーゲ、ガリチョン	M	バンビーナ、ブログ、ガーダバーゲ、ガリチョン
D~E	モクモン、マットビビ、トカトビーゲ、コロコラン	N	マナズー、ガリチョン、ブログ
F	ナマズー、ガリチョン、ブログ	O	森林になるので入れない
G	モクモン、トカトビーゲ、コロコラン、マットビビ	P	バンビーナ、ブログ、ガーダバーゲ、ガリチョン
H	モクモン、マットビビ、トカトビーゲ、コロコラン、バンビーナ、ミミーナ	Q	カサゴン、ピチュトル、ガリチョン、マナズー
		R	ガーダバーゲ、ガリチョン、ピチュトル
I~J	バンビーナ、ブログ、ガーダバーゲ、ガリチョン	S	マナズー、ガーダバーゲ、ブログ、ガリチョン
K	森林になるので入れない	T	ガリチョン、ピチュトル、ガーダバーゲ、オウオウ
L	マナズー、ガリチョン、ブログ	U	ガリチョン、ピチュトル、ガーダバーゲ、オウオウ、ミミーナ

川のぬし釣り5 ～不思議の森から～

【GBアドバンス】

タイトル	川のぬし釣り5 ～不思議の森から～
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	2002年春
価格	4800円
ジャンル	釣りRPG
プレイ人数	1人用

ぬし釣りファンの皆さん、お待たせしました! ゲームボーイですっかりお馴染みの『ぬし釣り』シリーズが、いよいよGBアドバンスで登場だ

ついに『ぬし釣り』シリーズがアドバンスにやって来たぞ!

今回の『ぬし釣り』の特徴は、グラフィックやシステムを全てリニューアルした点だろう。とくに世界観は、今までの日本的なものからかなり変化したようだぞ。魚のバリエーションも広くなり、常夏の国から極寒の地まで様々な場所へ旅をして、あらゆる種類の魚を釣ることができるのだ。もちろんRPGの要素も充実しているぞ。魚釣りで得た経験値で主人公がレベルアップしたり、釣り具やアイテムを買い集めたりと、育てる楽しみが十分堪能できるのだ。魚達との一進一退の駆け引きを、ぜひ君も体感してくれ!

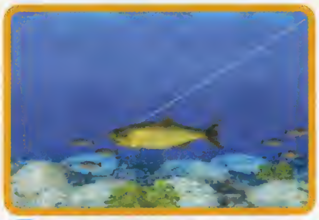


リリースとは魚を川等に放してあげる事





美しい水中画面。リアルに描かれた魚の動きも迫力があって、感動モノだぞ



釣りをする場所や水質によって、水中の背景も変化するのだ



釣り上げる事に成功した魚は、釣りノートに記録されるぞ。目指せコンプリート!

あらゆる面をパワーアップした、これが新『ぬし釣り』だ!

世界中の色々な魚を釣ることができる今回の『ぬし釣り』。大型の魚も多数用意されているので、豪快な釣りが楽しめるはずだ。そしてストーリーの面でも、今までのシリーズとは大きく変化したぞ。まず、主人公が不思議な世界に迷い込む所から物語は始まる。その世界には、呪いの力で「魚」に姿を変えられた多くの人々が救世主の助けを待っているのだった。その救世主である主人公が、様々な土地で魚を釣り、姿を変えられた人々を救いながら旅をするのが主なストーリーだ。そして魚を釣りながら成長していくうちに、どうして人間が魚の姿に変えられたのか、そしてこの世界はいったい何処なのか? そうした多くの謎が、徐々に明らかになっていくはずだ。もちろん最終目的は「ぬし」を釣ることだ!



主人公(プレイヤー) 渓太



今回の物語は主人公が夏に、父親の田舎へ行くところから始まる



どうやら主人公は魚にされた人々を、元の姿に戻す力があるらしいぞ



近所の子供と、村にある林へ行く主人公。何かを見つけたらしいぞ



釣り上げた魚が突然、人間の姿に。村に戻って話を聞いてみよう



ゲームの最終目的は、もちろん幻の「ぬし」を釣り上げることだ



沼で釣りをしていた渓太は突然、不思議な世界へ迷い込んでしまう



魚になってしまった全ての村人を捜して、釣り上げてあげよう

エリア1 ぬしきり村



日本の山岳地帯に似た、自然に囲まれたのどかな村だ。生息している魚の種類も日本のそれと同じようだぞ



住民の服装も、どことなく昔の日本を連想させる。農業で生活しているらしく、村には田んぼがたくさんある

主人公がはじめに訪れる村。この村は不幸なことに、村人のほとんどが行方不明になっている。もちろん行方不明の村人は魚に変えられていて、全員を救い出すのはなかなか大変だぞ。土地柄や魚の種類は、日本的なものばかりなので、すんなりこの世界に馴染めるはず。この土地の川に生息しているのは「イワナ」や「ハクレン」等で、ここで釣り方をマスターしておこう。



地形的にはきわめてノーマルな村だ



村の奥に、サクで囲まれた池を発見！

エリア2 オーブン王国



中南米、もしくは中央アフリカに近い気候の町。河の水は少し濁っているが、めずらしい魚がたくさんいそうな所だぞ



常夏の国に住む人々のイメージ。この国には王様がいて、町には王様のお城もあるぞ。商業が発達した所のようだ

主人公が次にたどり着くのは、灼熱の太陽が照りつける常夏の国だ。ここで主人公は、この国の王室を取り巻く事件に巻き込まれてしまう。当然、事件を解決できるかどうかは、君の釣りの腕前にかかっているぞ。しっかり経験値を上げて技術レベルアップをしておこう。ちなみにここでは古代魚「ピラルク」や「シルバーアロワナ」などの大物も釣れるようだぞ。



運河には古代魚などが悠々と泳いでいる



玉座に座っているのは、この国の王様だ

エリア3 コールドパーク



まるで北米アラスカを連想させる極寒の地。こうゆう寒い土地に生息する魚は、脂がのって美味しいのだ



漁業が盛んな村で、湖で釣れる魚を生活の糧にしている。寒さを防ぐための防寒衣類を着た住民が印象的な村だ

灼熱の国から一転、今度は極寒の大地へたどり着いた主人公。エリア中央に巨大な湖がある雪国で、村の子供達が行方不明になっているようだ。ここでは「キングサーモン」や、「ブラウントラウト」等の寒冷地に生息する魚が釣れるようだぞ。さらにこの先にも他の村や町があるらしく、主人公は全ての土地を救うことができるだろうか？そして最終目的「ぬし」の正体は…？



雪に閉ざされた白銀の大地。寒そう…



寒さに負けず、今日も釣りまくるのだ

魚の動きがすごい！ リアルな水中バトル!!

もちろん世界観だけじゃなく、「釣り」の部分もしっかり作り込まれているぞ。携帯ゲーム機だと感じさせない綺麗なグラフィックと、上下左右にグイグイと泳ぎ回る魚の動きを、ぜひ自分の目で確かめてほしい。すごい臨場感だぞ。



ロックマン ゼロ ROCKMANZERO

【GBアドバンス】	
タイトル	ロックマン ゼロ
発売元	カプコン
発売日	3月15日予定
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

『ロックマンX』シリーズで人気の「ゼロ」が主人公のアクションゲーム。100年もの過去より封印を解かれ、今ここに復活!! 新登場ながら、いきなり発売日も決定だ!

『ロックマンX』シリーズで人気の「ゼロ」が主人公!

イレギュラーハンター「ゼロ」は、100年もの過去より封印を解かれて復活した。イレギュラーの汚名を着せられ弾圧されるレプリロイドたちを救うためにゼロが立ち上がる! 終末世界を支配するネオ・アルカディアとは? かつての友の影を追い、ゼロは走る!!



『ロックマンX』シリーズに登場し、人気の高いキャラクターゼロが主人公



セイバーで攻撃するゼロ。横スクロールのアクションゲームのようだ



次世代ワールドホビーフェアにも出展されるぞ



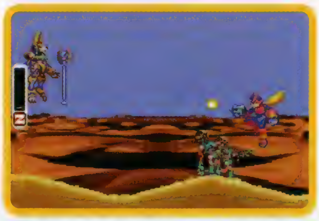
ゼロの後ろにいる女性、シエル。いったい何者…!?







流砂を駆け上がる。ステージにはさまざまな仕掛けがあるようだ



空中に浮かんでいる敵は中ボスなのか!? 画面左の体力ゲージがピンチ…



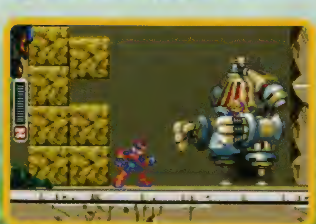
空中からヤリのようなもので攻撃を仕掛けてきた。うまく攻撃できるか!?



ダッシュしながらアタックをかけるゼロ。セイバーでの攻撃が爽快なのだ



どこかの研究所のようなステージ。ゼロの後ろにいるシエルにはどんな役目が…



巨大な敵にシエルが捕まってしまった!! どうやって助け出せばいいのだろうか?

BLACK BLACK ブラブラ

【GBアドバンス】	
タイトル	BLACK BLACK ~ブラブラ~
発売元	カプコン
発売日	2月8日予定
価格	4800円
ジャンル	1人用育成RPG
プレイ人数	1人用

キュートな見た目とは裏腹に、毒舌吐きまくりの自分勝手なモンスターたち。ちょっぴり大人向けな、ブラックユーモアにあふれたRPGなのだ。

魔物を操り魔王を倒せ！まずは「魔笛師」になろう

ダンジョンを支配する魔王を倒すこと。これがプレイヤーの目的だ。そのためには、ダンジョンに住む魔物を説得して仲間を増やし、最強のパーティを作らなくてはならない。この世界では、魔物を仲間にすることができるのは、「魔笛師」と呼ばれる魔物の使い手だけだ。そこで、まずは魔笛師になるためにヘイヨー弟子入りして、ライセンス試験の合格をめざそう。そのためには、まず「月のダンジョン」と呼ばれる場所で魔物の子供を5種類以上仲間にして戻ってくることが必要だ。でも、簡単には魔物を仲間にすることはできないぞ。登場するのはワガママで自分勝手な魔物ばっかりだから…。たとえ仲間になっても、なかなか言うことも聞いてくれないしね…。



魔笛師のライセンス試験を受けよう



ライバルのカルマとの対戦もあるのだ

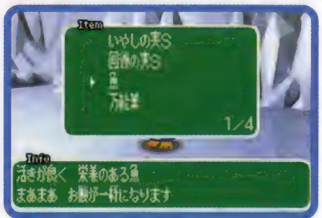

ダンジョンで入手した物は、色々役立つ



ダンジョン内ではオートマッピングだ



修行用のダンジョンでペンタンを仲間に



魔物との友好度を上げて説得するのだ

町にある建物や、そこに住む人たち。冒険の役に立てよう

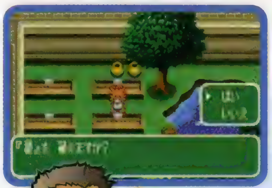
仲間になった魔物をダンジョンで育成すると、大人へと成長する。大人になった魔物は、オスとメス（子供の時から性別の決まっている魔物もいる）に分かれるぞ。魔物同士を、町にある牧場の飼育舎でお見合いさせ、成功すると「たまご」が生まれ、新たな生命が誕生するんだ。牧場は、アイテムを預かってくれたり、花壇に種を植えて、魔物パラメータをあげる実を育ててくれたりもする重要な場所だ。また、貴重なアイテムや「たまご」を売りにきたり、ミニゲームをさせてくれる、ナゾの商人イナッキーが来るのも牧場なのだ。この街には他にも、何度も往復することになるダンジョンはもちろん、道具屋、福引きができる酒場、ライセンス試験会場の闘技場などがあるぞ。



未亡人のカレンが経営する道具屋


いろんな人から情報を集めよう


牧場長のゲンさんにはお世話になるぞ


魔物の成長に役立つ実を育てよう



牧場に投資して大きくすることもできる


ナゾの商人イナッキーが登場


ハニスケ
主人公のウッズと兄弟のように育てられた、「ハニぼう」が成長した姿


ゲン
ヘイヨーの牧場を管理・運営している牧場長。昔はかなりのワルだったが、ヘイヨーとの出会いが彼を更正させたらしい


イナッキー
ナゾの商人。ウッズがダンジョンから牧場に戻ってきたときや、メダルがたまった時などにふらっと現れる。


カレン
道具屋をひとりできりもりする未亡人。道具屋では、冒険に役立つアイテムを買ったり、ダンジョンで見つけたアイテムを売ったりできる。

SHINING SOUL

【GBアドバンス】	
タイトル	シャイニング・ソウル
発売元	セガ
発売日	3月28日
価格	5800円
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

セガの名作RPG『シャイニング』シリーズの流れをくむ作品。GBA専用通信ケーブルをつなげば、同じダンジョンを最大4人で探索ができる、というシステムを採用。アクション要素のあるRPGだ。

4人で一緒にダンジョン探索!つながるRPG登場

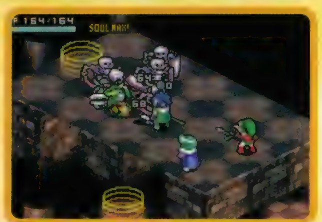
戦士、竜戦士、魔法使い、アーチャー。4つの職業からひとつを選び、ダンジョン探索にレッツゴー!! 戦闘を経てレベルアップし、ダンジョン探索で見つけたアイテムで装備を強化しながら、巨大なボスに立ち向かう。1人でのプレイも楽しめるが、4人同時に同じダンジョンを探索することもできるので、より楽しさが倍増するぞ。



4人でひとつのダンジョンに挑めるのだ



それぞれの職業の特徴を活かして戦おう



いろんなダンジョンがあるみたいだぞ



狭い通路。4人でどう戦う!?



ダンジョンで入手したアイテムの分配?



街の武器屋さん。売り買いができる



鑑定屋に行列ができているぞ

竜戦士



パワーと体力はだれにも負けない、強靭な肉体を持つ。攻撃力が高く斧系の武器が得意

アーチャー



遠距離からの攻撃が得意な弓使い。戦士たちにくらべると体力が劣るが、間接攻撃でカバー

戦士



剣系の武器が得意で、スタンダードな成長をするキャラクターなので、最も扱いやすい!?

魔法使い



呪文の書を装備すると、さまざまな魔法を行使できる。が、直接攻撃には弱い



敵味方入り乱れての混戦だ



ダンジョンでアイテムを入手できるぞ



魔法使いが大活躍! 心強い味方だね



どひゃー。みんなピンチみたい…



どーもくんの不思議てれび

ふしぎ

【GBアドバンス】	
タイトル	どーもくんの不思議てれび
発売元	任天堂
発売日	2月21日
価格	4800円
ジャンル	ETC
プレイ人数	1人用

お茶の間の人気者、どーもくんのゲームが任天堂から発売されるぞ! いったいどんな活躍をしてくれるのかな?

テレビの中の番組を舞台に、どーもくんが大活躍!?

どーもくんといえば、現在NHK・BSのスポットに登場しているキャラクターで、みんなも1度は目にしているよね。その人気者のどーもくんが、GBアドバンスでついにゲーム化されるのだ! いったいどういうゲームなのか、気になってる人も多いんじゃないかな? 今月は、どーもくん達が挑戦する番組(ゲーム)を少しだけ紹介するぞ。



どーもくん達がテレビの前に勢揃い。いったいどんなお話になるのかな?

どーもくんが大変なことに!!

アンテナのかけらと一緒に、不思議なテレビに吸い込まれてしまったどーもくん。おなじみのうさじい達も一緒にテレビの中でいろんな番組に出演して、アンテナのかけらを集めるんだ。もちろんそれぞれの番組はゲームになっていて、クリアしないとダメだぞ。



テレビのワンシーンの様なデモ画面だね



どーもくんがテレビに吸い込まれてる?



どーもくんがニュース番組に登場だ!

番組『剣豪!! みねうちどーも』

お侍さんのような格好のどーもくんが活躍する「剣豪!! みねうちどーも」。いかにも時代劇らしい雰囲気の町で、ちょんまげ姿のどーもくんがカタナを手に大活躍する痛快活劇のようだぞ。



ちょんまげ姿のどーもくんがカッコイイ



時代劇の番組みたいだ。タイトルロゴもなかなかカッコイイよね



たーちゃん達も時代劇風な衣装で登場だ

番組『魔女っちたーちゃん』

魔女に扮したイタチのたーちゃんが、魔法のほうきに乗って冒険する番組だ。どーもくんの姿が見えないけど、この番組にもどーもくんは登場するのかな?



横スクロールのシューティングなのかな



これは女の子向けの番組かな?イタチのたーちゃんが主役みたいだね



たーちゃんが魔法のほうきで空を飛ぶぞ

他にもどんどん番組が増えていくぞ

番組をクリアしていくと、さらに出演できる番組がどんどん増えていくぞ。例えばドキュメンタリーやスポーツ、料理番組など、色々な種類の番組が用意されているようだ。楽しみだね!



たくさんの番組で活躍するみたいだね



番組が増えるごとに、番組表が埋まっていくぞ。いくつぐらいあるのかな?



ピンチヒッターで登場のどーもくんだ



FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 封印の剣

【GBアドバンス】	
タイトル	ファイアーエムブレム 封印の剣
発売元	任天堂
発売日	3月29日
価格	4800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

シミュレーションRPGの草分け的存在として根強い人気を持つ『ファイアーエムブレム』シリーズ。今作の主人公ロイの活躍を今から楽しみにしている人も多いんじゃない?

続々と登場する新キャラ達。君はどんな編成を夢見る?!



ロイ

>>>主人公ロイのステータスと戦闘シーンを公開

今作の主人公は、赤毛の少年ロイ。今までのシリーズの主人公たちより、活発で威勢がよさそうな感じもあると思うんだけど、みんなはどうかな?



物語を繋ぐイベントシーンでの会話



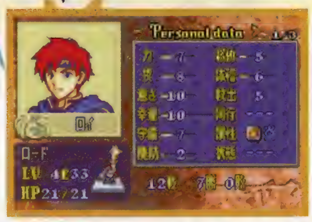
通常攻撃

これは通常攻撃が決まったところ。レイピアによる攻撃だ



クリティカル

こちらはクリティカルが決まったところ。相手に大ダメージを与えるぞ



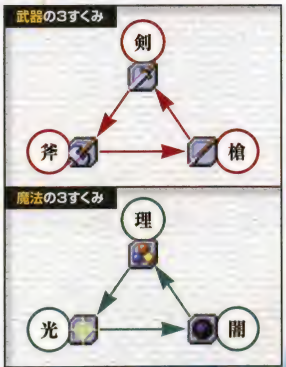
初期のステータス画面。速さや幸運が高いのがわかるよね



メイン武器は細身の剣、レイピアだ。他にはどんな武器が使えるのかな?

>>>武器の3すくみと魔法の3すくみ

このゲームに登場する武器と魔法には3つの属性があり、それぞれ相性によって、3すくみの関係が成り立っているんだ。右の画面で矢印の先にあるものがそれより強いっていうことだ。ここで言う「強い」は攻撃力と命中率があがるというもので、相性のいい武器、魔法属性には効果的な攻撃ができるということ。この関係をしっかり覚えておこう。



>>>今月も3人の新キャラクターを紹介していくぞ



チャド

ベルン=リキア国境の孤児院で育った少年。ベルンの対外侵攻によって、殺された孤児院の院長の仇をとるため、孤児院を飛び出す。クラスはシーフ(盗賊)。素早い動きが重宝されるキャラになりそうだ。



ベルンに個人的恨みを持つ少年。どこで、ロイたちに出会うのかは不明。魅力的なキャラの1人になりそうだ



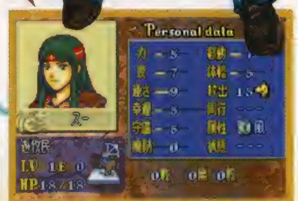
ルゥ

チャドと同じ孤児院で育った少年(男なので、間違えないように!!)で、クラスは魔導士。リーナに続く魔導士の登場だ



スー

今作での新クラス「遊牧民」のスー。ベルンに部族を滅ぼされて逃亡生活を送る少女。不思議な魅力を持つキャラだ。



新クラス「遊牧民」は一体、どんな特徴があるのだろうか?



ベルンには敵対意識を持つキャラクター。心強い味方になるのか?



馬上からの弓攻撃ができるスー。エムブレムシリーズでは珍しい東洋の香りを感じるキャラクターだ

パワプロクンポケット4™

【GBアドバンス】	
タイトル	パワプロクンポケット4
発売元	コナミ
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

春のお楽しみといったら、毎年恒例の『パワプロクンポケット』。今回も盛りだくさんの内容で、おもしろおかしく野球を楽しめますよ。では、新着画面を紹介しましょう。

野球やるならパワポケで!!

『パワプロクンポケット』と言えば、プロ野球12球団が実名で登場する野球ゲームであることは、もちろん、自分で選手を作ってゲームに参加させられることが魅力だよね。しかもその作成＆育成方法がとんでもなくユニークときたら、これはもう遊ぶっきゃないでしょう。


これはジャイアンツのメンバー表だ


これはペナントの自動試合の画面だ

>>>まずは気になるサクセスモード

オリジナル選手を育成できるサクセスモード。3年間の高校生活を野球でエンジョイし、プロを目指すというもの。そのストーリー展開が今回もまたすごいんだ。


自分の思い描いたような選手に成長にするようにがんばろう


親友の山田くんとともに、甲子園優勝を目指してファイト


野球以外にもイベントがもりだくさんなんだ


どんな選手に育てたいかを考えて育成しよう


あやしげなイベントも数々。研究所ってのが不吉な予感…


果たしてこの博士はいい人なのか? 悪い人なのか?


練習を重ねて、選手の細かい育成をしていくんだ


体力やヤる気、ケガなどに注意して練習をさせよう


練習の効果が出れば、いい選手に育っていくぞ


ここが今回の舞台。離島っていう設定なんだよね


アイテムを使って選手を育てることもできるんだ

あやしげな人物が今回もたくさん登場するぞ



そして注目のペナントモード

今回初登場となるペナントモード。実在するプロ12球団でプレイすることはもちろん、君の作ったオリジナル選手を参加させたり、サクセスモードで登場した高校を使ってプレイすることもできる、まさに夢のペナントモードだ。140試合を戦い抜いてペナントを制覇することができるかな?


日程画面だ。自分の選択している以外のチームの試合はオートで進むぞ


12球団+αから6チームを選んでペナントをスタートさせよう


自動試合を選択すると、試合が自動的に進んでいくのだ


試合が終われば、結果画面も見ることができるぞ

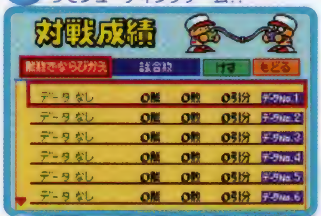

140試合を勝ち抜いてペナントを制覇できるようにがんばろう

ミニゲームもあるし、とにかくいろんな要素てんこもり

「サクセス」、「ペナントモード」以外にも、チームの選手を好きなように編成できる「アレンジモード」や、通信対戦が可能な「対戦モード」も。また、ミニゲームなども用意されていて、まさに内容もりだくさん。これ1本で2002年の野球ゲームライフが満喫できることうけあいだ。


もちろんミニゲームもあります。左上のってシューティングゲーム?!


アレンジモードで、好きな選手を好きなチームにいれることができまっせ


通信ケーブルを使って友達と対戦もできます。記録もこーやって残りますよ

スナップキッズ SNAPKID'S

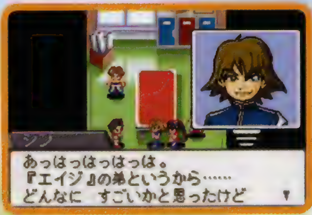
LIFE WONDER CAPTOR

【GBアドバンス】	
タイトル	スナップキッズ
発売元	エニックス
発売日	1月17日より発売中
価格	5980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

大きな姿で活き活きと動くワンダーたちが印象的なエニックスの意欲作、いよいよ発売！　というわけで、今月は大きな魅力の1つ、スナップについて紹介しよう。

カードが強くなるかはキミ次第！新感覚RPG

「ワンダー」と呼ばれる不思議な生き物が存在する世界。そこでは、「スナップシューター」という機械を使ってワンダーをスナップ（撮影）し、カードにしてバトルをする遊びが子供たちの間で大流行していた。主人公シュウトも、友だちのマリンちゃんに誘われて学校のスナップクラブに入部。お兄さんからもらったスナップシューターで名誉ある「スナップリーダー」への第1歩を進み始めたのだった。…というのがオープニングの部分。ワンダーを探す冒険やカードの撮影・収集、カードバトルやライバルたちとの対決など、おいしい要素がてんこ盛りの新感覚RPGなのだ。



会話のシーンでは、主要キャラなら大きな顔のCGが表示されるぞ

登場人物


シュウト　主人公。冒険家の父とスナップ大会優勝の兄を持つが、自分は初心者


シン　いつもスナップクラブをバカにしていて、シュウトにもよくつっかかる


マリン　シュウトの幼なじみで、ワンダーをよく思っていない彼をクラブに誘う


ユカ　ワンダーを追って旅を続けるお姉さん。そのためただ今アルバイト中

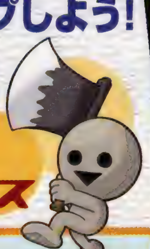

マナブ　シュウトの入ったスナップクラブの部長。ワンダーの知識だけはスゴイ


マッハ　シュウトがピンチのときに現れて助けてくれる謎のマスクマン

自然に住むワンダーをスナップしよう！

ワンダーは町中から外れた山や川、湖などの近くにいる。ポイントは捕まえるのではなく撮影するということ。撮影した場所、ワンダーの大きさ、行動パターンなどで、出来上がるカードの能力がガラリと変わってくるのだ。

今月の被写体


アックス


場所が変わると住んでいるワンダーも変わる。ガケでは空飛ぶワンダーがいる？



撮影中は動きに注目！　右のカードのように、能力や技が大きく変わるのだ



近くで撮ると…

近くにいるときに撮影すると体力を示す「HP」が高くなるぞ



アイテムを使って…

アックスの場合、リンゴを投げるとオノを振る。その技がカードにも追加されるのだ



特殊な行動中に…

普通と比べて、技が1つ増えている。バックのマークは撮った場所だ

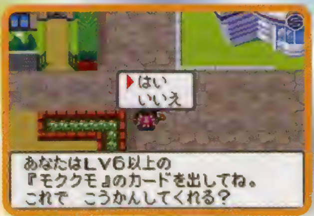


あ、あぶない！

スナップはワンダーから隠れるのが基本。見つかるとオノを投げられる！

集めたカードでいろいろやりくり

自分で撮影して集めたカードで、普通のカードゲームのようにデッキを作ろう。ワンダーを集めている人が集まるスナップステーションでは、バトルで使用できる「アクションカード」や「フィールドカード」なども売っているので、自分の好きな組み合わせで30枚のデッキを作ることができるぞ。



町の中には、シュウトと同じようにワンダーカードを集めている人もいる



敵全体に効果のある「パーティアタックカード」というものもあるのだ

バトルでこそ能力は発揮される！

物語が進むと、いろんな相手とカードでバトルをすることになるぞ。それぞれ、毒攻撃が多かったり特徴のあるデッキとバトルすることになるので、こちらのデッキも工夫して組まなければならないのだ。ただワンダーを戦わせるだけではなく、サポートや特殊効果を使うのがポイント！



「アースシェイク」は使える条件が厳しめな分、効果はバツグンなのだ



ワンダーをサポートとして使えば、仲間のワンダーをいろいろと補助してくれる

  イラスト ウンノ タカオ

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

【GBアドバンス】

タイトル	ギルティギアゼクス アドバンスエディション
発売元	サミー
発売日	1月25日
価格	5800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

格闘ゲームとしては比較的歴史が浅いけど、充実したシステムや個性的なキャラクター性で人気の本作。今月は発売直前ということで登場キャラクターを簡単に紹介するぞ。

あの2人も参戦！16人のバトルが始まる

このゲームは、作品の命ともいえる動きのなめらかさ、技の豊富さをGBアドバンスで再現しているのが特徴だ。アーケードやドリームキャスト版では隠しキャラクターとして登場した「テスタメント」「ディズィー」ももちろん使用可能。さらにGBアドバンスならではのシステムとして、複数のキャラを使う「タッグマッチモード」「3on3モード」も用意されているぞ。



「3on3モード」は3人1組で戦う勝ち抜き戦。待機中のキャラを援護にも呼べる

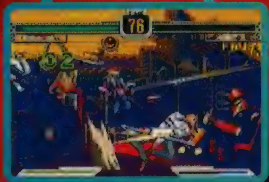

相手を空中に浮かせ（ダストアタック）連続攻撃！ ボタン連打でも決まるぞ

ミリア＝レイジ

髪を様々な形に変えダメージを与える

チップ＝ザナフ

瞬間移動など、スピードで敵をかく乱

アクセル＝ロウ

長く伸びる鎖ガマで敵を締めつける

ヴェノム

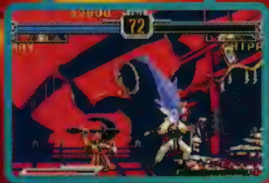
ビリヤードのキューや球の使い手

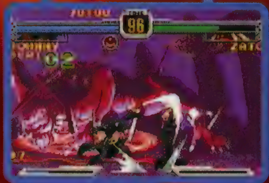
蔵土縁 紗夢 KURADOBERI JAM

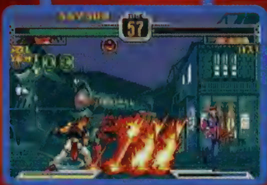
拳法をベースに、素手で戦う中国人

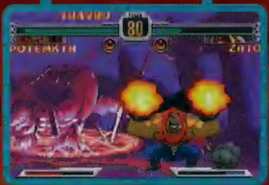
ザトー＝ONE ZATO-1

自分の影のような「エディ」を操る

メイ

自分の体くらいあるイカリやイルカを使う

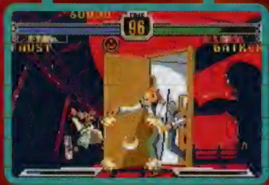
ジョニー

長めの日本刀を振り回すアメリカ人

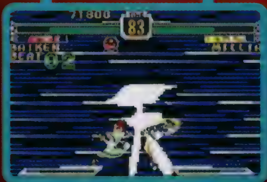
ソル＝バッドガイ

剣から出す炎で敵を攻撃するパワー型

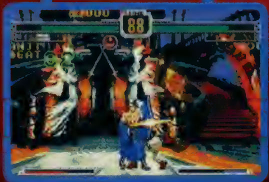
ポチョムキン

巨大な腕の掴み、投げ攻撃は強力！

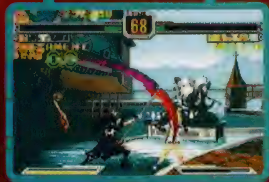
カイ＝キスク

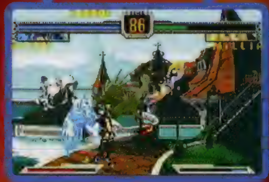
正義を貫く白と青の聖騎士団団長

ファウスト

おかしな技を多数持つ脅威の外科医

梅喧 DAIKEN

いあい斬りのような素早さで刀を使う

御津 闇慈 MITO ANJI

扇や傘を体の一部のように自在に操る

テスタメント

まるで悪魔のような大きなカマを持つ

ディズィー

背中に背負った悪魔？で攻撃をくり出す

※テスタメントはアーケードモードクリア、ディズィーはノーミスでアーケードモードクリアをすると使えるようになります。

月刊 KO-RYAKUBON DREAM 攻略本ドリーム
通巻第7号 その②
NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

郵便貯金の新サービス ぷらすよりスタート

たくさん貯金すればプレゼントももらせる

ぺりおくん、ぺりこさん、ぺりみさんでおなじみの郵便局が、『どうぶつの森＋』より新サービス「郵便貯金」を開始した。

これは、持ち切れなくなったお金を安全に確実にあずけておける場所ができたことから、長い期間遊んでいたプレイヤーにとっては待望のサービスといえるだろう。このサービスを使うには、家の改築代金などをすべて払い終わり、借金をしていないことが条件。貯金した金額に応じてプレゼントがもらえるとのことだが、その額はハンパではないとの噂が!?



外観は変わらないが機能はぐーんとアップした郵便局。ぺりこさん、ぺりみさんの間で揺れ動くぺりおくんの動向にも注目が集まっている。



プレゼントのひとつ、ティッシュペーパー。

ハッピールームアカデミー お部屋探訪

第64回 しげひささんのお部屋

モノを出しっぱなしにしてるとお部屋が汚く見えるわ。タンスやクロゼットにしまいましょう。

得点	22743点



この写真は地下室なので、実際は評価の対象にはならないんだけどね

カッペイさん 歌手デビュー決定!?

（株）カッパツーリストの名物舟乗り、カッペイさんが歌手として本格的に活動するという噂が流れている。その歌声はGBAケーブルとGBアドバンスがあれば聴くことができるが、はたして…!?



CDのジャケット写真（あくまで想像図）

ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB 3

2002 3

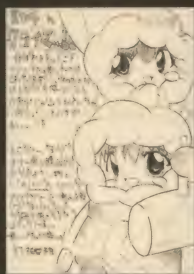
遅くなりましたが、あけましておめでとござんす。担当編集のマッシーです。今年もゲームについて、みんなの意見や提案を紹介するGFC3の応援を、どーぞ、よろしくお願いします。

スマブラ FAN CLUB

あんな隠しキャラやこんな隠しキャラは来月号で完結。

今月の解禁はミュウツー、ドクターマリオ、プリン、ファルコの4名ですよ

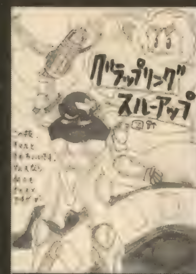
みなさん、お正月休みはスマブラDXを楽しみました? 一度遊び始めると、なかなかやめられなくなっちゃうのがうれしかったり、大変だったり…。今年もスマブラのお気に入りキャラやお気に入りワザなど大募集しちゃいますので、ふるってお葉書応募してね。



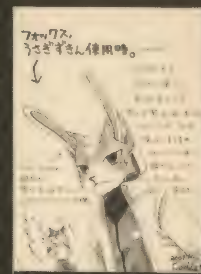
⬅?？県/神堂雅さん。DXでこの2人を知った人も多いと思うぞ



⬅大阪府/GCAさん。ファルコンのワザはドハデで見た目もかっこいいよね



⬅北海道/ざしきわらしさん。サムスのこのワザ。わかっていてもつかまるよね



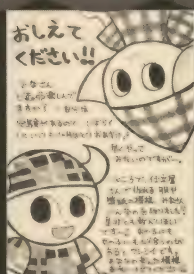
⬅栃木県/コーディエさん。なに、耳から耳がはえてきているのか?

どうぶつの森 FAN CLUB

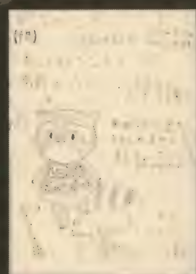
ゆきだるまを作るのって、メッチャ楽しくない?

ゆきだるまシリーズで部屋のコーディネイトをしているマッシーです

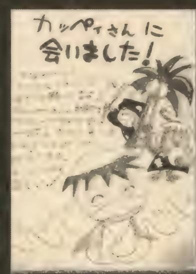
みんな、N64からのお引っ越しサービスってやりました? FCソフトの『アイスクライマー』がオマケにもらえちゃうってだけで惹かれるんだよね。こーいったFCソフトのサービスをもっともっとやって欲しいと思いません? こんなサービス希望ハガキも求む。



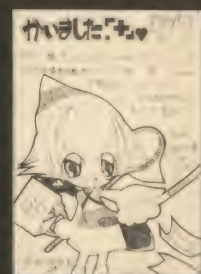
⬅愛知県/緑雨まさきさん。本誌の中植せんせ作品も参考にしてみてね



⬅秋田県/梅牛乳さん。ルイージマンションの服っていい。ぜひ欲しいっす



⬅山梨県/Q丸さん。カッペイの歌の合間のセリフも爆笑ものだよね



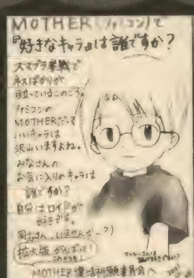
⬅茨城県/いりと里衣さん。主人公って荷物こんな感じで持ってるのかも

MOTHER復活祈願委員会

お待たせの拡大版です。今年からは、ゲーム内容の話もしよう

マザー1.2はぜひGBAでリメイクしてほしいのですが、なんだったらキューブで

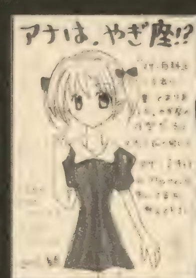
今現在ではFC版『マザー1』をプレイするのは困難だよね。手に入りにくいし、ファミコンを起動させるのもメンドイでしょ。なので、プレイ経験のある読者のみなさん、『1』は、こんな風におもしろかった。などを教えてもらえませんか? また古本屋さんなどで入手できる、攻略本や小説などの情報もお待ちしております。次号GMFCでは『マザー2』のサントラ紹介も予定していますので、ニンドリで『マザー』を盛り上げていきましょう!!



⬅東京都/松着シロさん。好きなキャラランキングも今年はやりたいっすね



⬅神奈川県/吹雪みなさん。「2」のパーティキャラ勢揃いですね



⬅埼玉県/海馬鳴波さん。それは知らなかった。相性のいい星座も教えて?



⬅愛知県/香村あさひさん。ハイハイお約束通り、拡大版ですよん

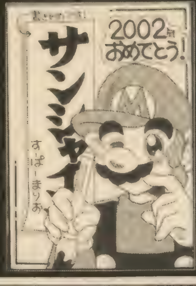
今楽しめる『MOTHER』と言えば、GCの『スマブラDX』。ここで主人公キャラ、ネス君がプレイヤーキャラとして使用できるよね。そして、何よりもうれしいのが、ステージのBGMにゲームの音楽がアレンジされて使われていること。この曲をゲーム中にじっくり聴けるドリテクは、もーちょっとしたら紹介できるんだけど(悔)、できた人は、じっくりと聴いて堪能してください。

マリオファミリーFAN CLUB

今年の夏はマリオに会える?! できたら年末には『マリパ』も

GBAの『スーマリアドバンス2』は、とっても売れていてうれしい限り

マリオやルイージ、ピーチにクッパなど、マリオシリーズに登場したキャラについて、語り合うFCです。今夏はGC版の最新作も予定しているマリオだけど、もしかすると、N64版で好評だったアレもGCで登場するかもしれないよ。期待していてね。



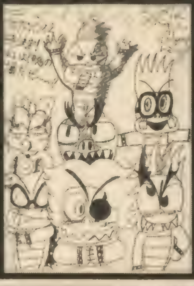
←埼玉県／茉莉花さん。新しいマリオに早く会いたいですよね



←千葉県／犬飼鈴助さん。マダムミエールさんです。ルイ君もたじたじですな



←大阪府／菊姫道雛さん。早くキューブでこの2人を見たいよね



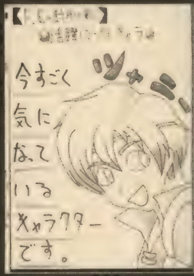
←岡山県／安多喜多さん。彼らが再びゲームに登場する日はくるのか?

ファイアーエムブレムFAN CLUB

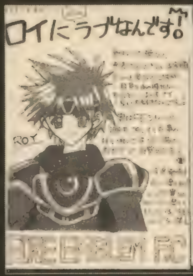
GBA『封印の剣』発売日決定です。3/29はFEの日

ついに、赤毛のロイ君の活躍が見られるぞ。実は…でも活躍してますが。

ついに『封印の剣』発売日が決定です。いや〜、思ったより早くって感激。なので、FC投稿者諸君よ。激しく攻略合戦を繰り広げようではありませんか。4月21日発売号からは、FE祭りを開催予定です。腕に自信のある方、攻略情報を教えてね。



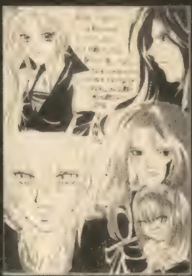
←福島県／N・ナイトさん。シャニーファン早くも。人気ランキングもやりたい



←埼玉県／東時雨さん。ロイ君は「封印」以前にあのゲームに出てるんだよね



←東京都／宝山りふぁさん。うっ、赤毛の理由はそこにあったのか?!



←滋賀県／風せりょうさん。ドラマ性も魅力的な作品が多いのが特徴だよね

ポケモンFAN CLUB

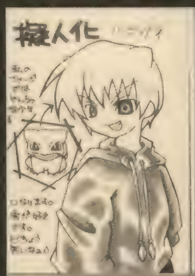
1/30には来年の映画と、おそらく新作ゲームの発表もあるかと

来年の映画の予告を見ました。あのポケモンって一体?! 期待高まる〜。

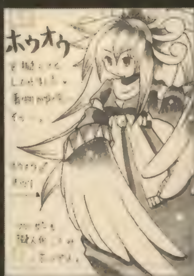
2002年もポケモンを楽しむことができそうだよね。まずは、年末のTVスペシャル見た?! ライコウめっちゃカッコよくなかった? あとサトシ達以外の主人公もよかったよね。今年の夏の映画には、まだ見たことのないポケモンも登場するみたいだぞ。



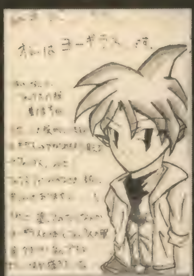
←宮城県／佐々木聖恵さん。擬人化計画オオタチです。元気そうな女の子だ



←埼玉県／まるきのこさん。フシギダネや〜。すんごく雰囲気でているよね



←愛知県／めっきーさん。擬人化計画ホウオウはやはり女性って感じがする



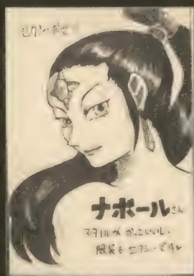
←大阪府／菊姫道雛さん。ポケモン擬人化計画始動。ヨーギラスはフォックス似

ゲーキャラランキング!!

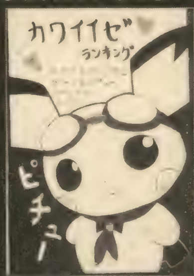
今年もゲーキャラランキングをやりましょう!!

他に新ジャンルを作るとしたら、なんざんしょう?

ゲーキャラランキングとは、君の好きなゲームのキャラクターをジャンル別に分けて投票しちゃおうっていうコーナーです。2002年は新しいジャンルを作りたいですね。そこで、提案。「かっこいいぜ」「かわいいぜ」「セクシーだぜ」に続く新ジャンル案を募集!!



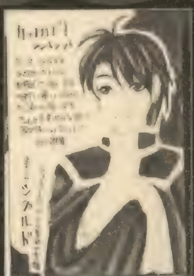
←岐阜県／かよこさん。ナポールは服装もセクシーだし、大人って感じだもんね



←千葉県／黒浅朱夏さん。このゴーグルはカワイさ度をアップさせてるよね



←奈良県／たまもさん。姫のキノピオガードには参ったよね。もっと大事に!



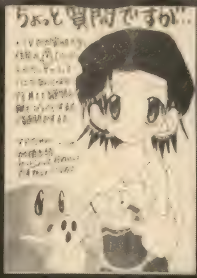
←香川県／久本えりさん。キャラが生きていると言えば、「聖戦」だよね

カービィFAN CLUB

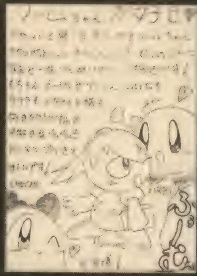
TVアニメ版カービィのネタも大歓迎ですよ!!

今年5月発売予定のGC最新作に関する話題もお待ちしています。

TVアニメのカービィ観てます？カービィはもちろん、魅力的なキャラがたくさん登場してにぎやかだよね。アニメを観て思ったことなどもハガキに書いて送って下さいね。ゲームの新作情報はもうちょっと待ってくださいね。



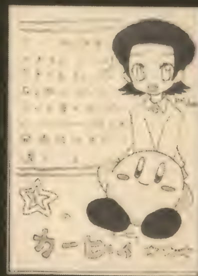
←静岡県／森月ひさしさん。アニメのケーサツに詳しい人、お返事求む



←大分県／栗原友希さん。フームちゃん人気も高まってきていますよ



←岡山県／あさひさん。メタナイトはアニメの方がかっこいい?!かもね



←東京都／霜月たいむさん。GC版にアドちゃん出て欲しいよね

ゼル夫くん2001 FAN CLUB

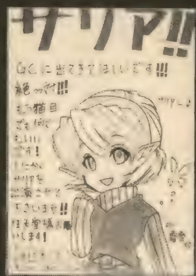
GC版『ゼルダ』のキャラ案募集してます。

ガノンドロフがネコ目チックになったら、怖いというかカワイイかも…

『ゼルダ』シリーズが大好きな人のFCです。今年末に予定されているGC版はアニメ調なグラフィックと動きになりそーな感じですが、もし、それに登場するならこんなキャラがいい!! ってのを募集しています。イラストどんどん送ってね。



←神奈川県／黄色さん。これイイ。キューブだし、生歌でお願いしたいよね



←奈良県／霜雪さん。もちろんサリアにも出てもらいたいですよ。ハイ



←福岡県／楓子さん。初代ゼルダの絵が復活したらスゴイかもね

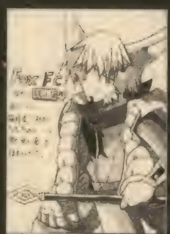


←愛知県／きゆうけいこさん。やっぱりゼルダはこの衣装がお似合いだよね

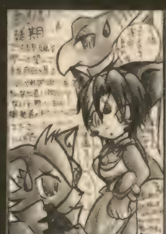
スターフォックスFAN CLUB

ごめん、今月まで縮小版

すまんす。ゲームの最新情報も100ページに出ているので、どしどしお葉書を送ってくださいませ。



←？？／名前が描いてないよ～



←東京都／こりんさん

GFC&エンタメ投稿のお約束

ここで、投稿のお願いと締め切りについて、説明させてもらうね。お葉書の締め切りは毎月31日の月末必着です。なので、次の2/21売、4月号に掲載希望の人は1/31日までに編集部に届くようにしてくださいね。お葉書以外に封書でもOKですが、各イラストの裏には、必ず住所と氏名（ペンネーム）も書いておいてください。投稿作品はなるべく多くの人を掲載するようにがんばります。また「親衛隊」宛のイラストと同じ封書で送る場合は、封書の宛名に「親衛隊＆GFC」と書いてくれると助かります。今年もたくさんの投稿待っています。よろしくお願いしまっす。GFC担当：マッシー

ハミ出しエンタメクラブ

ゲームのワクにとらわれないコーナーがココ、エンタメクラブです。何でもお葉書くださいね。

フォックスかっこいいです！でも『フォックスADV』を製作してるのは英国…。日本語喋りますか？　（山形県／さんさん）さん

そーいやそうだよね。できれば、日本版はN64の時の声で日本語でしゃべってもらいたよね。これについては、ソフト発売までに調べてみます。でも、マリオもゲームでは日本語ってしゃべっていないな～。

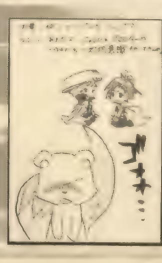
今までにドリキャスの雑誌だと思われた事ってありますか？（大阪府／いわし砂陽）さん。

前回はソニックが表紙だったからね～。ま一他誌と区別化をするために、表紙はドリーム独自色を出していきたいと思っています。名前のドリームもいろんな意味をひっくるめてドリームってことで。雑誌名をニンドリだけにする?!

何でもイラストコーナー



←兵庫県／辻井順子さん。CD効果でピクミン人気もさらに高く



←埼玉県／さだきちさん。うむむ、思わぬライバル出現なのか



←大阪府／いわし砂陽さん。今年もよろしくお願いしますね



●今回は読者のリクエストにお答えして、DD外伝が登場です。
新キャラも登場して、新しいライトの冒険が始まります。

このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。


よう、ライト！どこ行くんだ？
あ、クロウ。
アモス兄ちゃんが村に来るんで、むかえに行くんだ！
ふ〜〜ん。で、いつ頃来るんだ？
あした〜〜!!
へ？あした？
……今から むかえに行くのか？
みし
ザワ
ザワ
あれだけ高い所だったらきっと見えるよね！
!!
ん？
おやおや、ケガしなかったかい？ボウヤ。
はっ…はい。
それはよかった。ところでボウヤ、この辺で休める所は無いかな？
長旅で少々くたびれた。
旅をしているんですか？
……はて？ワシは旅をしとったのか？
今、そう言いましたよ…？
おぉ、そうじゃったそうじゃった！
年をとると忘れっぽくていかんなぁ…
………
ほぉ〜。こんな砂漠で木陰に出会えるとは、ありがたい。
ふ〜〜〜。やれやれ…。
ドスン


そうそう、自己紹介を忘れとったな。ワシの名は・・・・・
・・・・・・・・・・はて？
？
ワシは誰じゃったかな？
おお、そうじゃったそうじゃった！
・・・・・
ワシはユメガメ。夢の世界の番人じゃ。
夢の世界？
夢の世界って何？
夢の世界は夢の世界じゃ。
そこでは誰もが思ったとおりの事を実現できるんじゃ。
へぇ～～！
ねぇねぇ、それじゃあ僕も夢の世界ならアモス兄ちゃんみたいに強くなれるかな!?
アモス・・・・？
まぁ、そうなりたいと思うなら、なれるじゃろう。
ホント!?
行きたい、行きたい！僕も夢の世界に行きたい!!
パックン
ふむ・・・・・・。
まぁ、いいじゃろ。お礼もせにゃあならんしな。
よっこいしょ
ほれ、ワシをまくらにして寝なさい。
へ？
はぁ・・・・・
でも、そんなにすぐには眠れない・・・よ・・・・
おやすみ。良い夢を…



【編集部より】待望のDD外伝いよいよスタートです。ライトとアモスの新しい冒険にご期待ください。中植せんせへのお便りはコチラ。

お便りのあて先は 〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「DDD」まで。

Game Music Fan Club
ゲームミュージックファンクラブ

ゲーム音楽のサントラなどを紹介するGMFCです。担当はマッシーです。夜に大きな音を出してもOKな環境なのをいいことに、最近センタースピーカーをTVにつないで、大きめのボリュームでゲームを楽しんでいます。

TRACK.9

『ファミコン・ミュージック/任天堂』Vol.1
GAME SOUND LEGENDシリーズ



DATA

2002年1月9日発売　2310円【税込】
発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
販売元：（株）ソニー・ミュージック
品番：SCDC-00145
仕様：復刻&新規ダブルブックレット

収録曲

1.スーパーマリオブラザーズ
2.バルーンファイト
3.バルーントリップ（アレンジ・バージョン）
4.ドンキーコング
5.ベースボール～サッカー～ゴルフ～テニス
6.レッキングクルー
7.スーパーマリオブラザーズ（アレンジ・バージョン）
8.ドンキーコングJr.
9.エキサイトバイク
10.マリオブラザーズ
11.ゼルダの伝説

TRACK.10

『ファミコン・ミュージック/任天堂』Vol.2
GAME SOUND LEGENDシリーズ



DATA

2002年2月6日発売　2730円【税込】
発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
販売元：（株）ソニー・ミュージック
品番：SCDC-00151
仕様：復刻&新規ダブルブックレット

収録曲

新鬼ヶ島-前編-
1.イントロ
2.第一章
3.第二章
4.第三章
5.第四章
6.スタッフロール

7.バレーボール
8.メトロイド
9.ゴルフJAPANコース
10.パルテナの鏡
11.夢工場ドキドキパニック（アレンジ・バージョン）
12.リンクの冒険
13.謎の村雨城
14.ゴルフUSコース

新鬼ヶ島-後編-
15.第五章
16.第六章
17.第七章
18.第八章
19.第九章
20.スタッフロール

任天堂ゲームにはせる思いが再び…

ゲームミュージックのCDを積極的にリリースしているサイトロンさんから、待望のCDが発売されます。任天堂のファミコン黄金期を支えたゲームたちの音楽が一堂に会したファミコン・ミュージックの復刻です。Vol.1とVol.2の収録曲を見てもらえれば一目瞭然。あの懐かしのゲームミュージックを新たに聴くことができますよ。最近このコーナーで紹介しているCDはほとんど売ってない（笑）というお便りも多かったので、復刻版とは言え、最新リリースのCDを紹介してみることにしました。Vol.1は1986年に発売されたCDです。なんと言っても初代『マリオブラザーズ』『ゼルダ』の名曲が堪能できるのはたまらないですね。また来月発売予定のVol.2は初回特典としてNINTENDO BOXというクリアケースで発売され、Vol.1も収納できるようになっているとか。任天堂ファンなら必須のCDですよ。

ゲームサウンドについて、いろいろと語り合おう!!

本当は今月号で紹介するはずだった『マザー2～ギーグの逆襲』のサントラについては来月号で紹介します。変更してごめんなさいね。『マザー2』のサントラは比較的入手しやすいようですので、大きなCDショップやネット通販などでゲットしてください。『スマブラDX』で『マザー』の音楽にハマった人も多いかと思います。『スマブラDX』ではアレンジ・バージョンになっていますので、このへんも紹介しようと思っています。（『スマブラDX』のサウンドのドリテクは次号で紹介するのでお楽しみに）『マザー2』の音楽への思いや意見がある方はお葉書くださいね。また、『ゼルダの伝説～ムジュラの仮面～』の音楽についても、ご意見、ご感想を募集しています。よろしくお願いしまっす!!

読者のおすすめサントラレビュー&サントラWANTED

今月のおすすめCDを紹介してくれたのは、神奈川県のサキさんです。「僕のおすすめのサントラは『イース・ヒーリング』(MO-28)。日本ファルコムから発売されている、人気RPG『イース』から癒し系の音楽を集めたCDで、完全新作のアレンジになっています。疲れた時にはおすすめです」とのこと。ファルコム作品の音楽も秀逸なのが多いですよね。個人的にもPCエンジン版の『イースI.II』（厳密には発売はハドソンですが…）の音楽は生涯ゲームサントラベスト10にはいりますもの。このように、みんなのおすすめゲームのCDや音楽を教えてくださいね。

宛先 〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「GMFC」係　E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

Magical Vacation™
マジカルバケーション™

【GBアドバンス】

タイトル	マジカルバケーション
発売元	任天堂
発売日	12月7日より発売中
価格	4800円
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

みんなは、『マジカルバケーション』で魔法に満ちた冒険の日々を楽しんでいるかな？ 今回も物語の中盤をマップ付きで紹介するぞ。攻略の参考にしてね。



物語は中盤から終盤へ。闇のプレーンを一気に攻略だ！

先月号で紹介した、光のプレーンをクリアすると、主人公達は、一度、現実世界の学校に戻ることになるんだ。ここで戻ると、しばらくは光のプレーンには戻れないのでやり残しがないように、下のフローチャートで確認しよう。次の目的地は闇のプレーン。しかも定員は3名だけで、主人公とカフェオレと、あと1人しか連れて行くことができないんだ。

光のプレーンでやり残したことはないか？

★光のプレーンフローチャート★

学校	クラスメイト全員に話しかけて、魔バスに乗って出発
ヴァレンシア海岸	波打ち際の東の岩にAで洞窟のマップへ移動
	ガナッシュに「話があるからきてくれ」と言われる
	エニグマとの強制戦闘
光のプレーンへワープ	ウズマキに向かってAで光のプレーンに飛ばされる
トルーナ村	ボロ家の穴から地下に降りてキルシュを救出
ペナコンチャ遺跡	ボス戦後、村に戻ってイベントの続きを見る
文鳥ヶ原	温泉に入らないと「レッツ温泉」ができない
レーミッツ宮殿	ワクティ村で村長から宮殿のカギをもらう
	ペシュ、レモン、ブルーベリーを救出
文鳥温泉	温泉の入り口の右側でシールをゲットしよう
イペンセ岩場	マジックドールをゲット
ロシュの川べり	カフェオレを仲間にして、ロッシュの川縁へ
ラ・ロッシュの塔	ピップルスタウンで金貨、銀貨を売ってシールをもらう
	ピップルスのい言うとおりシールを渡していく
ゲアラヴァ村	防御系のアイテムを手に入れておきたい
キード・モンガ	カフォオレを仲間にしてキード・モンガへ
	グレナデンの質問に答える。解答は下に

★キード・モンガ6Fの質問の解答

①…いいえ	④…いいえ	⑦…はい	⑩…はい	⑬…はい	⑯…いいえ
②…はい	⑤…いいえ	⑧…いいえ	⑪…はい	⑭…いいえ	
③…いいえ	⑥…いいえ	⑨…はい	⑫…はい	⑮…はいorいいえ	

カフェオレ改造。魔バスにのって学校に戻ろう！

闇のプレーンに飛ばされたカシスを助けるため、魔バスに乗る主人公。連れていける仲間はあと1人。君なら誰を選ぶ？

闇のプレーンには誰と行くのか？



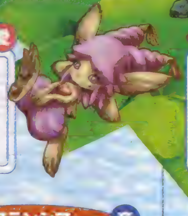
ブルーベリー 水

高い精神と敵全体を攻撃できる魔法を持つ。また、ブルーベリーがいると、アクアピット城で、言葉が理解できるようになる



キルシュ 火

ツボからミミズグミを見つけだす能力を持っている。カフェオレとの属性の相性が悪いのがネックかも。



ペシュ 愛

回復魔法を使えるのでカエルグミの消費を抑えたい人には向いている。戦闘での頼りにはならないかも…。



レモン 雷

攻撃面では力強いレモン。ピラニアがいるダンジョンでは、ピラニアを追っ払ってくれるという特殊能力も持っているぞ。



アランシア 音

敵を眠らせる魔法を持つアランシア。後列に配置することが多くなりそう。守りが弱いので、装備も忘れずに。



ピスタチオ 木

ツボからカエルグミを見つけだす能力を持っている。スピードが速いので、戦闘ではアイテム使用や、コール係にも便利だ。

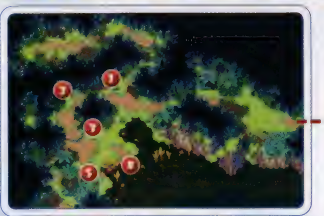
よく考えてパートナーを選ぼう！

上の6人から1人だけを選んで闇のプレーンに行くぞ。主人公の魔法の属性の相性も考えて慎重に選ぶようにしよう。

ギュウヒオグラを探してマサラティ村へ

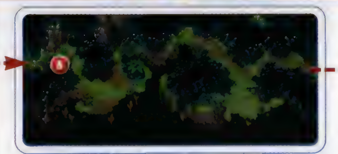
闇のプレーンにワープしてきた主人公たち。まずは、ここのマップをもらうため、ギュウヒオグラという人物を捜さなくてはいけなくなったんだ。

レヒカフ沼



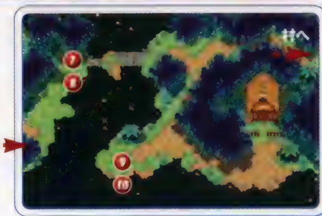
★まつぼっくり×10

ワープ地点から南へ進むと放置されたマジックドールをゲットできるぞ。



★カエルグミ緑×15 ★まつぼっくり×10

1. ひつじのガット
2. ローズクォーツ
3. 黄色いキララ
4. スカンピニマル
5. パパイヤの実
6. 木の精霊
7. 毒の精霊
8. シピナのしっぽ×10
9. 獣の精霊
10. マヒナのしっぽ×5



POINT レヒカフ沼周辺で手に入るマジックドールMD04フラウンダは、防御力にすぐれたマジックドールだ。なので、前列に配置して敵への攻撃を一手に引き受けてもらおう

マサラティ村



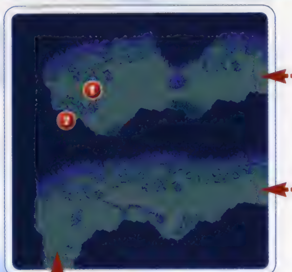
POINT ギュウヒオグラにマップをもらって、マサラティ村に入ると、村人に冷たくされているメースという人物に出会う。彼の行動を信じて、氷の島に向かうことになるぞ

ジェラ風穴を目指して氷の島へ

メースを追って氷の島に向かうには、まず村で一泊しなくてはいけない。翌朝リーダーと話して村の南にあるタルぶねをチェックすることで、行けるようになるぞ

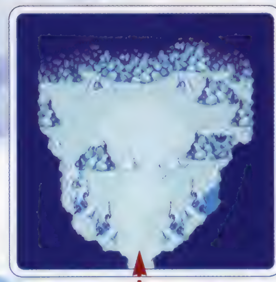
ジェラ風穴

★カエルグミ緑×11、赤×3



★カエルグミ緑×11、青×4







★カエルグミ緑×8、青×2



★カエルグミ緑×4、青×3



★カエルグミ緑×11、青×4

氷の島には、アイスシードがあるジェラ風穴の入り口がある。ジェラ風穴の中には、水属性の敵が多いのでブルーベリーがいる場合はコールに注意しよう。ここの奥にいるボスを倒すことで、先ほど登場して仲間にならなかったシードルが仲間になってくれるぞ。また、風穴はシンプルな構造でアイテムも多くあるので、確実にゲットしておこう。

出現モンスターリスト

- ほろにがバス…毒
- ザリガニアバロン…毒
- アプア…水
- アネモイット…水
- アイスバーグ…水
- アミモダイル…水
- うたうたいうさぎ…音
- ぐーぐーガース…音
- ときめきクラブ…音

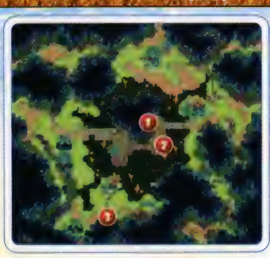
1. シープスピアス
2. カエルグミ青×8
3. アンテナ
4. ミーロリ銀貨×4
5. ローズクォーツ
6. ガニック金貨×2
7. ネコタイツ
8. 1000ブラー

マドレーヌ先生は一体どこに?

物語がちょっと前後しちゃうんだけど、リギニオ密林を抜けた後の物語の流れをここで整理しておくぞ。

クムヤミト砂漠を抜けると…

ツリーマンの集落



1. 鉄のゲタ
2. ドクロのリボン
3. アンテナ

マドレーヌ先生はここにいました。そしてガナッシュも…。

ずんどこ穴には何がある?

ずんどこ穴



1. 火の精霊
2. ミーロリ銀貨×4

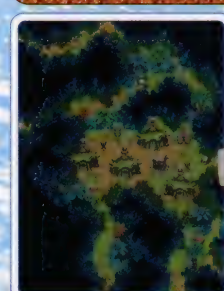
クムヤムト砂漠を抜けるとある、ずんどこ穴。ここではたくさんのヒントが聞けるのでしっかり、チェックしておこう。また後でくるかもね?!

ブルーベリーがいると水の城へ

ブルーベリーがパーティにいると、この先のアクアビット城で、住民と会話ができるようになるぞ。どんな話が聞けるかな?

こんにゃく様の集落には行った?

こんにゃく様の集落





POINT なんとこんにゃく様の集落を発見。こんにゃく様にいいことをしておくと、後できっといいことがあると思うぞ。

ムスクを追いかけていこう！

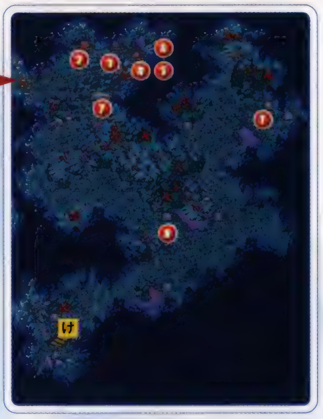
エニグマの森に向かうには、ムスクという青年に会わなくてはいけないことを知った主人公たち。ムスクはリギニオ密林方向にいるらしい。早速行ってみよう。

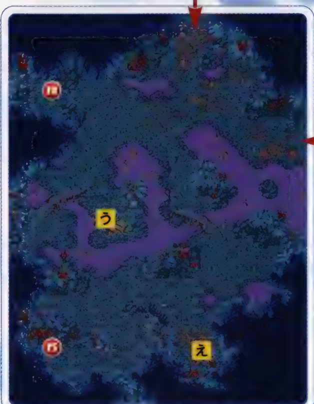
リギニオ密林

★カエルグミ緑×14



★カエルグミ緑×14

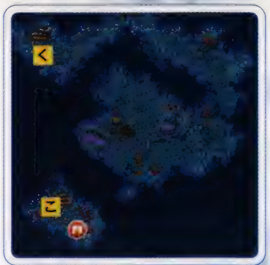




★カエルグミ緑×14

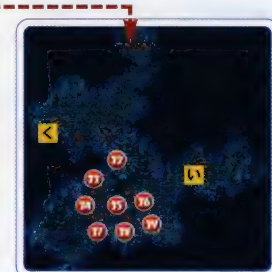


★カエルグミ緑×14









出現モンスターリスト

- ばっくりカッター…刃
- マップタツーン…刃
- ナイフドレス…刃
- エレファントム…火
- トロピコ…火
- タピローム…音
- こんがらホルン…音
- メオトハイエナ…獣
- ゴリハンマー…獣
- つちいろマッシュ…石
- コカトリス…石
- ヨーデルラット…美
- リーペジーン…美
- ココン…虫
- ヨコヅナバエ…虫
- グラスダンサー…木
- イガイガナッツ…木
- スパークル…雷
- ビビリ…雷

POINT この密林にはかつて街のようなものがあったらしく、ところどころが階段でつながっている。マップ上のあ～かはその階段に対応しているので参照してほしい。背景が細かいのでハ?パ系のアイテムを見落とさないように。

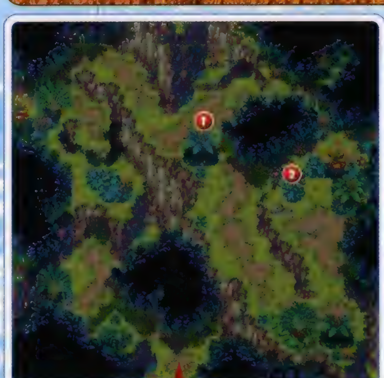
1. 虫の精霊
2. ドクナのしっぽ
3. シビナのしっぽ×3
4. クラブッシェル
5. アルティ銀貨
6. クレセント銀貨
7. ヘリオン金貨
8. ドクナのしっぽ
9. キャムテイ金貨
10. ヘリオン金貨
11. クレセント銀貨
12. ガニック金貨
13. ハモニック金貨
14. 肉球ブーツ
15. 1200ブラー
16. 愛の精霊
17. ハモニック金貨
18. 肉球ハンド
19. フォースハット
20. フッカのしっぽ×4
21. あなあきはっぱ
22. イボイボはっぱ
23. パパイヤの実
24. あなあきはっぱ
25. イボイボはっぱ
26. ギザギザはっぱ
27. でこぼこはっぱ
28. でこぼこはっぱ
29. イボイボはっぱ
30. あなあきはっぱ
31. ギザギザはっぱ
32. あなあきはっぱ
33. アルティ銀貨
34. ギザギザはっぱ
35. ミーロリ銀貨
36. でこぼこはっぱ
37. イボイボはっぱ
38. でこぼこはっぱ
39. あなあきはっぱ

ショコラ救出のためモルビエ火山へ

次の大きなマップはモルビエ火山だ。ショコラの体内にある宝石を狙うドワーフたちを追って主人公たちもモルビエ火山に向かうことになるぞ。

リギニオ密林を終えると56ページの下のようなイベントをこなして、このモルビエ火山に来ることになる。かなり大きくはしょっているけど、イベントのネタをバラすのはもったいないので、がんばってみんなの力で見てください（え?! ページの都合でマップが全部入らなかったからだろだって…。確かにそれもあります）。まずはモルビエ火山の入り口から。まつぼっくりもたくさんあるのでゲットしておこう。

モルビエ火山





出現モンスターリスト

ワンダーコーン…木	ヒクイジャッカル…火
こけだんご…木	ヒートチスパ…火
ジャンジャンプル…木	フレイムレオ…火
メイプルーン…木	エレファントム…火
ヒリヒリフンゴ…毒	トロピコ…火
ベルゼブー…毒	パオパオピオン…虫
ソルティーバター…毒	マミービートル…虫
カビダンゴ…毒	かみつきライアン…獣
うみだんご…水	てっきゅうエイプ…獣
ティパール…水	ペチィー…愛

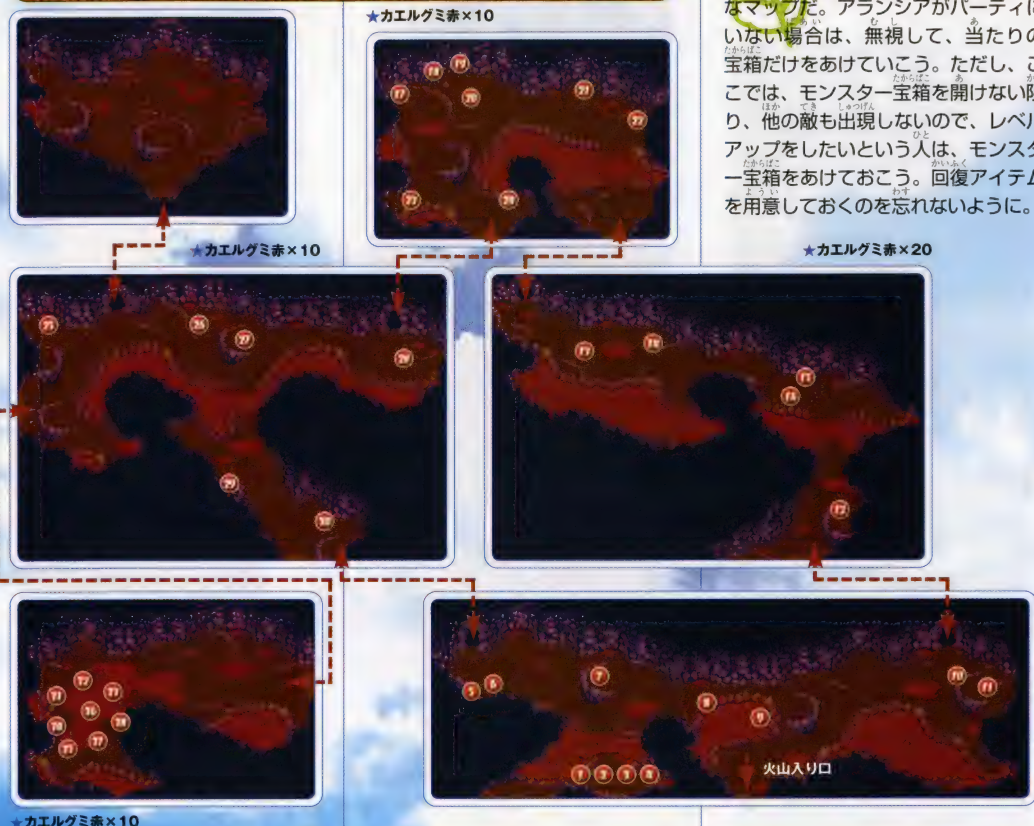
1. マヒナのしっぽ
2. ヘリオン金貨　カエルグミ赤×2
3. マヒナのしっぽ×20　カエルグミ緑×4

POINT モンスターリストは、次ページ以降のモルビエ火山内部に出るモンスターリストも掲載しています。敵の属性に注意して、戦闘をしていくのを忘れずに。

モルビエ火山の内部へ

ここでの注意点はモンスター宝箱だ。あけるとモンスターが出てくる宝箱なので、いいことはないんだけど、アランシアがいると金貨がゲットできるんだって。

モルビエ火山



ほとんどがモンスター宝箱といういやなマップだ。アランシアがパーティにいない場合は、無視して、当たりの宝箱だけをあけていこう。ただし、ここでは、モンスター宝箱を開けない限り、他の敵も出現しないので、レベルアップをしたいという人は、モンスター宝箱をあけておこう。回復アイテムを用意しておくのを忘れないように。

1	モンスター宝箱	20	モンスター宝箱
2	1200ブラー	21	こんにゃくイモ
3	モンスター宝箱	22	モンスター宝箱
4	モンスター宝箱	23	ミミズグミ赤×3
5	キメラシェル	24	モンスター宝箱
6	モンスター宝箱	25	1100ブラー
7	モンスター宝箱	26	1090ブラー
8	モンスター宝箱	27	モンスター宝箱
9	火の精霊・ミーロリ銀貨	28	モンスター宝箱
10	ミミズグミ赤×3	29	560ブラー
11	クレセント銀貨	30	ミミズグミ赤×1
12	モンスター宝箱	31	モンスター宝箱
13	モンスター宝箱	32	モンスター宝箱
14	モンスター宝箱	33	モンスター宝箱
15	モンスター宝箱	34	ミミズグミ赤×2
16	モンスター宝箱	35	クオーツレンズ
17	ファイアボム×3	36	モンスター宝箱
18	モンスター宝箱	37	モンスター宝箱
19	マヒナのしっぽ×4	38	モンスター宝箱

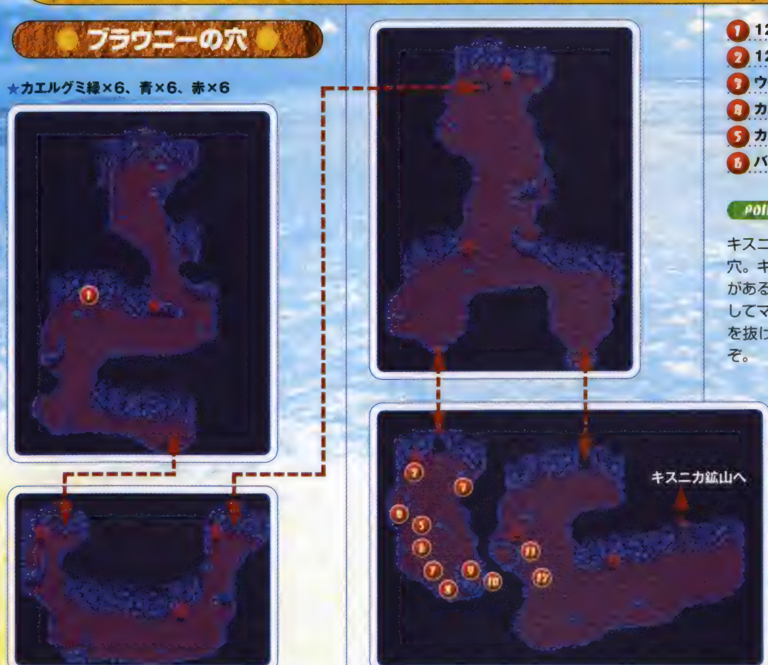
POINT

火山の中は、赤い溶岩の上を歩くとダメージになってしまうので、注意だ。火山の奥ではマドレーヌ先生がドワーフを追いつめている。このドワーフには実はエニグマが取り付いているのだ。先生によってエニグマが倒されるので、これが終わればイベント終了。無事、ショコラを救出することができるぞ。エニグマのまわりの敵たちは火の精霊を封じてしまえば、大丈夫。攻撃を集中して1体ずつ倒していこう。

キスニカ鉱山の抜け道を目指して

ガナッシュたちを追って、次はキスニカ鉱山へ向かうことになった主人公たち。まずは近くのパソリモ村にいって、装備をととのえておいたほうがよさそうだ。

ブラウニーの穴



1	1200ブラー	7	2500ブラー
2	1200ブラー	8	ラブボム×6
3	ウインドボム×4	9	2000ブラー
4	カエルグミ赤×2	10	アビスボム×5
5	カエルグミ赤×3	11	音の精霊
6	バグボム×2	12	スパークボム×6

POINT

キスニカ鉱山への道の途中にあるブラウニーの穴。キスニカ鉱山へ向かう道と分岐している道があるが、装備やアイテムが欲しい人は寄り道してマップ左側の宝箱ゾーンを目指そう。ここを抜けるとキスニカ鉱山に行くことができるぞ。

出現モンスターリスト

- アームジズー…刃
- グラディウス…刃
- ドンチャタヌキ…音
- ウィンメロディー…音
- タビローム…音
- こんがらホルン…音
- バオバオビオン…虫
- マミービートル…虫
- ココン…虫
- ヨコヅナバエ…虫
- ユーロレラム…愛
- ときめきくらげ…愛
- ボチョン…愛
- ベチィー…愛

ガナッシュの向かう先は死のプレーン。

登場して以来、闇の精霊を使うガナッシュには、どことなく危険な香りがしていたけど、どーやら、後半のストーリー展開では、彼が大きく関わってきそうな雰囲気だ。しかもガナッシュの目的は最強のエニグマと融合することらしい。そんなことになったら、きっと世界は大変なことになってしまう。クラスメイトだったガナッシュを説得することができるのか…?! まずは彼を追ってキスニカ鉱山へと向かおう。

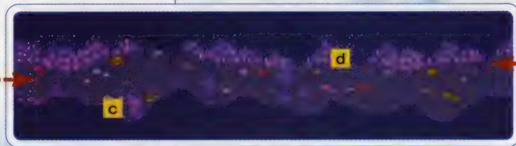
死のプレーンに向かって

いよいよ闇のプレーンの最終目的地、キスニカ鉱山へと到着。マップもかなり大きく、出現する敵も結構手強いので、慎重に回復をしながら進んでいこう。

キスニカ鉱山

★カエルグミ緑×4、青×10

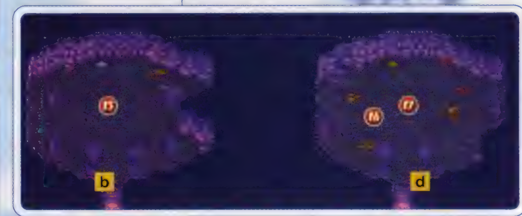




POINT まずはここで、アイテムをゲットしておこう。ボム系が結構入手できるので、必ず取り逃がさないように。こんにゃく様イベントのためにこんにゃくイモもゲットしておこう。

★ミミズグミ黄×5、赤×3











★ミミズグミ×9

キスニカ鉱山は岩壁から宝石がむきだしになっているところから、別名、輝石の洞窟とも呼ばれているんだ。ここでは、戦闘時にランダムで美の精霊がコールされるので、敵に美の属性が現れた時は、まずそいつから倒していくことにしよう。

1. ライフボム×3
2. こんにゃくイモ
3. ミーロリ銀貨
4. 美の精霊
5. ガニック金貨×8
6. アルティ銀貨
7. ラシモフ銀貨×3
8. ソニックボム×8
9. キャムテイ金貨
10. こんにゃくイモ
11. 石の精霊
12. ハモニック金貨
13. ラシモフ金貨
14. ガニック金貨
15. カエルグミ赤×2
16. 刃の精霊・キャムテイ金貨×6
17. アメジスト
18. キャムテイ金貨×3
19. レトロボム×8
20. こんにゃくイモ
21. リーフボム×3

出現モンスターリスト

べにきんちゃく…美	パオパオピオン…虫
ヨーデルラット…美	マミービートル…虫
リーベジーン…美	ココン…虫
ジェムフロッグ…美	ヨコヅナバエ…虫
Mr.ビューティ…美	サラマンダー…火
うみだんご…水	ヒクイジャッカル…火
ティバール…水	ヒートチスパ…火
ピローフィッシュ…水	フレイムレオ…水
サイコパンチョ…雷	ヒッポポリザード…水

キスニカ鉱山のさらに奥へ

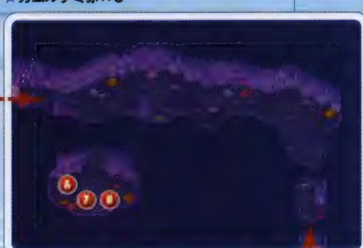
そしてキスニカ鉱山のさらなる奥に待ちかまえていたのは、やはりガナッシュでした。マドレーヌ先生の必死の説得が始まるけど、物語はそうはうまくいかないようで…。

キスニカ鉱山

★カエルグミ緑×20



★カエルグミ赤×6



★カエルグミ赤×1



POINT 居眠りしているブラウニーを起こすには、本体を探すこと。これが結構めんどいのだ。ピラニアのいる通路はレモンがいれば楽勝。いなければ背後をかわして抜けよう



1. バグボム×5
2. 1050ブラー
3. セキナのしっぽ
4. トルマリン
5. 黄色いキララ
6. クレセント銀貨×6
7. 赤いキララ
8. サファイア
9. 白いキララ
10. 光るキララ
11. ルビー

POINT ここではレーミッツ宮殿でこらしめたブッチーネ3世も再登場するぞ。



キスニカ鉱山を終えると、死のプレーンへ

ガナッシュに会うためには、その前に立ちふさがる強敵、ガーシュインを倒さなくてはいけない。周りにいるべにきんちゃくがやっかいなので、まずはこいつを倒してからにしよう。ガーシュインを倒すと、いよいよガナッシュの元へ。マドレーヌ先生の懸命な説得が続くが、ガナッシュはそれを振り切り死のプレーンへ向かってしまう。もちろん主人公たちもその後を追うことになるのだ。



【GBアドバンス】

タイトル	スーパーマリオアドバンス2	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		ワンカートリッジプレイ対応



このゲームのもとになっているのは、もう10年以上も前にSFCで発売された「スーパーマリオワールド」だ。でも、今遊んでも面白さが色あせない良質のアクションとして、売り切れ店が続出しているほど人気を集めている。さて今月は、ワールド4「せんべい山」・ワールド5「迷いの森」のコースガイドと、恐竜ランドに隠されている4つのスイッチのありかを紹介しよう。



恐竜ランドのどこかにあるスイッチを踏んでおくと、冒険が少し楽になるぞ



ワールド4あたりからは、隠しステージや分岐ルートが増えてくるのだ

恐竜ランド全景



WORLD 4 せんべい山

ワールド3で選択したルートにより、この「せんべい山」でのステージが異なる。普通に「バニラドームの城」をクリアした時は「チーズブリッジ」から、秘密のコース経由で「バニラドームの砦」をクリアした時は「バターブリッジコース1」からステージが始まるのだ。どちらのルートを通っても「せんべい山の城」にたどり着くが、隠しステージ「ソーダのみずうみ」もあるぞ。



「バターブリッジ」経由の方が難易度が高くなるぞ

チーズブリッジコース1



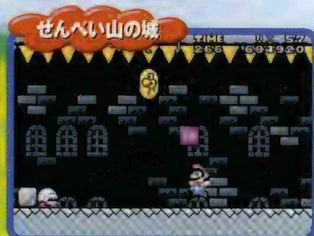
ヨッシーに乗り、ここでRボタンジャンプでゴールをくぐればソーダのみずうみへ

せんべい山コース1



チョロプーが大量に出現するので、慌てず確実に倒してから進んでいこう

せんべい山の城



トゲ付きの天井が迫ってくるので、スイッチを叩いてからは一気に進もう

ソーダのみずうみ



チーズブリッジからの隠しステージ。クリアするとスターロードへと進める

バターブリッジコース1



ワールド3でバニラ台地を経由すると、このステージへ到着する

バターブリッジコース2

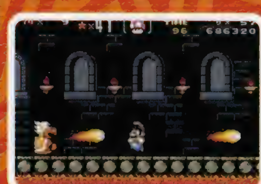


マントガメが大量に現れ、ダメージを受けやすいので、マントマリオになっておこう

せんべい山 ボス ルドウィック



ボスのルドウィックは、コウラをかぶって左右に3往復した後、炎を4回連続で吐いてくるという行動パターンだ。攻撃できるのは炎を吐いている時だけなので、ジャンプで炎をかわしつつ、ルドウィックの頭を踏みつけよう。



吐いてくる炎は、1つずつ確実にジャンプでかわそう



WORLD5 迷いの森

迷いの森という名の通り、普通に各ステージをクリアしていくだけでは、ボスのもとへとたどり着けない。「コース3」のゴール直前にある土管の中に入るとカギがあるので、それをカギ穴に差せば「迷いの森の城」へのルートが開通するのだ。また、「コース4」ステージ中盤にある土管に入り、「迷いの森の砦」経由でネイティブスターコースへと進むルートも存在するぞ。



コース3のゴール前の土管に入らないと、森から抜け出せない

コース1



カギを取ってカギ穴に入ると、「迷いの森のオバケ屋敷」へのルートが開通する

コース2



水中ステージで動きがとりにくい上、ウニラが多く出現するので難易度が高めだ

コース3



ゴール直前にある緑の土管に入れば、「迷いの森の城」へと進めるようになる

オバケやしき



スイッチを持って右端まで進み、そこでスイッチを踏めば扉が出現する

コース4



この土管に入ると、「秘密のコース」→「迷いの森の砦」へと進める

迷いの森の城

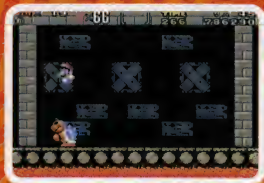


バブルには相当悩まされる。壁で跳ね返る角度を予測して避けるしかない

迷いの森 ボス ロイ



天井をよじ登って、マリオの頭上に来るとドスンと落ちてくるという、ワールド2のモートンと同じ攻撃パターンだ。ロイが地上にいる時に3回頭を踏めば倒せるが、1回踏むごとに動きが素早くなり、さらに左右の壁が迫ってくるのだ。



ロイが地上にいるうちに、ジャンプして頭を踏みつけよう

4つのスイッチを見つけよう!

恐竜ランドには、スイッチが4つ隠されている。スイッチを踏むと、恐竜ランドじゅうにブロックがばらまかれ、踏んだスイッチと同じ色の点線部分にブロックが埋まっていく。それにより、足場が増えるなど、コース難易度が下がるのだ。また、スイッチを全く踏まなくてもゲームのクリアは可能なので、腕に自信のある人は挑戦してみよう。

黄スイッチ

ゲームのスタート地点である、ワールド1のヨッシーの家から左へ進んで、「ヨースター島コース1」をクリアすると、黄色スイッチのある「かっぱ山」へと行ける。



最初から出現しているスイッチはこれだけ

緑スイッチ

ワールド2の「コース2」に、スイッチへの入り口がある。ステージの後半に、1つだけ平らになった黄色い動く壁があるので、そこの上にある土管に入ろう。そして、しばらく進んだ先にブロックが4つあるので、左から4つ目のブロックにコウラをぶつけると、ツタが出現してカギが手に入る。



真っ平らな動く壁は、この1つだけしかない



左から4番目のブロックにコウラを当てよう

赤スイッチ

ワールド3の「コース2」に入り口が隠されている。ステージ中盤に、↓の形にコインが並んでいる地点があり、そこからすぐ左にあるブロックの先にカギ穴があるのだ。上へ回り込んでスイッチブロックを踏み、ブロックをコインに変えれば、赤スイッチへと進めるカギが手に入るぞ。



立っているブロックの下にカギがあるのだ



さっきいた地点の方までスイッチを動かす

青スイッチ

ワールド5の「コース2」に、青スイッチへの入り口がある。ステージ後半に、アイテムが出現する黄色い「!」ブロックがある。そのすぐ左は壁になっているけど、実はそのまま通り抜けられるのだ。追いかけてくるグースカの動きに注意しながら、壁をすり抜けて左へ進めば、カギが出現する。



壁の中でグースカが寝ているのが目印だ



壁をすり抜けてカギを差せば、青スイッチへ

バトルネットワーク ロックマン エグゼ2



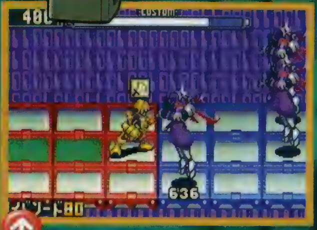
【GBアドバンス】	
タイトル	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1人用(対戦のみ2人)
備考	GBA専用通信ケーブル対応

悪の組織「ゴスペル」の陰謀とは?舞台はアメロッパへ!



電脳世界で活躍するロックマン。謎解きもあるぞ

悪の組織「ゴスペル」が世界中のネットワークを破壊しようとしている。ニホンのネットワークを破壊しようとしたゴスペルのネットナビ、シャドーマンと対決し、戦いに勝ったロックマンと熱斗は、ネットバトラー会議に出席するためにアメロッパへと向かうことになる。今月は、第5話、第6話の紹介と、役に立つデータを大公開するぞ。



シャドーマンと対決するロックマン



スタイルチェンジの秘密

第4話の途中で、そこまでのプレイヤーの戦闘スタイルをナビが自動的に判定し、スタイルチェンジが発生する。でも、ずっと戦闘を繰り返していると再びスタイルチェンジが起こり、3つまでのスタイルを記憶できるんだ。スタイルチェンジの傾向は、バスターやチャージショットで敵を多く倒すとガッツタイプ、チップを一度にたくさん選ぶとカスタムタイプ、チップナビをよく使うとブラザータイプ、防御系をよく使うとシールドタイプになりやすいぞ。

ガッツ特典	バスター攻撃力が2倍(連射力は1)になる。
	ダメージを受けてものけぞらない。
カスタム特典	カスタム画面で最初の手札オープン枚数が2枚増える。
ブラザー特典	チップフォルダにナビチップを8枚までいれられる。
シールド特典	「Bボタン+←」のコマンドで、バトル中いつでもシールドガードを使用可能。
	はじめからバリアが標準装備。

パワーアップアイテム

ロックマンの体力をアップする「HPメモリ」、バスター能力を上げる「バスターUP」、レギュラーチップの容量を増やす「レギュラーUP」。5話、6話で手に入る、3種類のパワーアップアイテム入手場所を大公開するぞ。

HPメモリ	
第5話	アメロッパエリア3
	お城の電脳1
	ホテルの台を調べる
	アメロッパスクエアのショップ
	アメロッパスクエアのショップ
	アメロッパスクエアのショップ
第6話	飛行機の電脳2
	飛行機の電脳4
	依頼9「なかなおりのお手伝い」の報酬
	飛行機内のカーテンを調べる
	ウラインターネット1のショップ
	ウラインターネット1のショップ
	ウラインターネット1のショップ
	ウラスクエアのショップ
第6話	ウラスクエアのショップ
	ウラスクエアのショップ

バスターUP	
第5話	お城の電脳4
	アメロッパスクエアのショップ
第6話	ウラスクエアのショップ

レギュラーUP	
第5話	お城の電脳3
	依頼6「オトコの誇りの為」の報酬
	裏通りのゴミ箱4
第6話	アメロッパの免税店
	飛行機の電脳1
	飛行機の電脳4
	壊れたおもちゃの電脳(第6話終わり)

プログラムアドバンスのリスト

戦闘中に特定のチップを特定の順番で並べることで発動する「プログラムアドバンス」。その一部を大公開! 必要なチップをフォルダにいれて、プログラムアドバンスの機会を狙っていこう。



特定のチップを選択するとプログラムアドバンス発動

プログラムアドバンス	組み合わせるチップ	コード
ゼータキャノン1	キャノンA~E	連番3つ
ゼータキャノン2	ハイキャノンC~G	連番3つ
ゼータキャノン3	メガキャノンE~I	連番3つ
ハイパーバースト	スプレッドガンM~Q	連番3つ
ゼータホウガン	ホウガンO~S	連番3つ
ゼータラットン1	ラットン1H~L	連番3つ
ゼータラットン2	ラットン2J~N	連番3つ
ゼータラットン3	ラットン3L~P	連番3つ
オメガキャノン1	キャノンA~E	連番5つ
オメガキャノン2	ハイキャノンC~G	連番5つ
オメガキャノン3	メガキャノンE~I	連番5つ
メガデスバースト	スプレッドガンM~Q	連番5つ
オメガホウガン	ホウガンO~S	連番5つ
オメガラットン1	ラットン1H~L	連番5つ
オメガラットン2	ラットン2J~N	連番5つ
オメガラットン3	ラットン3L~P	連番5つ
ストリームアロー	ダブルニードルC、I	同コードで
	トリプルニードルC、I	
	テトラニードルC、I	
グレイテストボム	スモールボムO、Q、T	同コードで
	クロスボムO、Q、T	
	ビッグボムO、Q、T	
ドリームソード1	ソードA、L、Y	同コードで
	ワイドソードA、L、Y	
	ロングソードA、L、Y	
マシンガンパンチ	ガッツパンチB、D	同コードで
	コールドパンチB、D	
	ダッシュアタックB、D	
カースアンガー	カースシールド1A、O、P	同コードで
	カースシールド2A、O、P	
	カースシールド3A、O、P	

※「連番」系はアルファベット順に連続したコードを使用。＊(アスタリスク)は1つだけ混じっていてもOK。「同コード」系はコードが同じ3種類のチップを使用。＊(アスタリスク)3つでもOK。

第5話：狙われたネットバトラー達

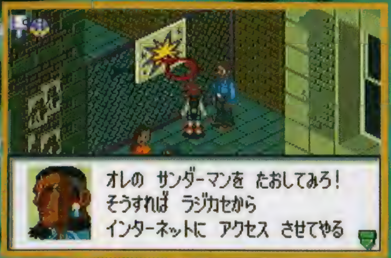
熱斗とロックマンの活躍により、ニホンでのゴスペルの活動は一旦沈静化した。しかし、世界的にはまだまだ脅威が…。そんなある日、世界を代表するネットバトラー達の会議に出席してほしいとのメールが! 会議に出席するためにアメロッパへと向かった熱斗。初めての海外旅行で多くのトラブルに見舞われる。なんとかトラブルを解決して会議に出席してみると、さらにとんでもないトラブルが発生する…。



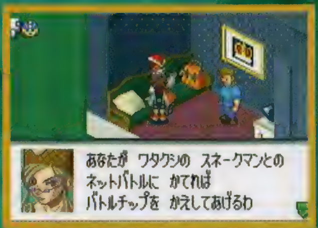
世界を代表するネットバトラーの会議に招待された熱斗



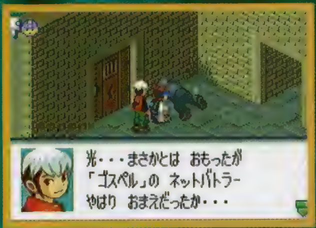
初めての海外旅行で多くのトラブルにみまわれてしまうのだった…



アメロッパの裏通りでラウル操るサンダーマンと対戦することに…



熱斗のチップをどろぼうから買い取った富豪のミリオネア



なんと会議に集まったネットバトラーの中にゴスペルの人間が…



まさか…この人が…!! 悪の集団ゴスペルは、こんな人にまで…

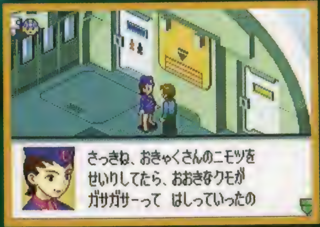


第6話：最新鋭旅客機ハイジャック

世界ネットバトラー会議襲撃事件を解決した熱斗は、ニホンへの帰国の途についた。アメロッパ空港から特別機に乗り込んで、10時間あまりのフライトでニホンへ到着する予定だ。しかし、フライト中に熱斗を待っていたのは、快適な空の旅ではなく、機内騒然の大事件だった。なんと、だれかが持ち込んだ毒グモが機内に逃げてしまったのだ! そしてさらには、飛行機のコンピュータにバグが発生! このままでは墜落してしまう…。



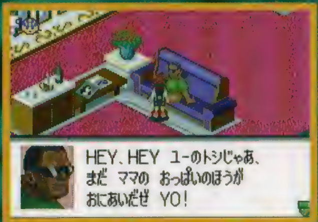
ニホンへ向けて快適なフライトを楽しんでいた熱斗だったが…



なんと機内に毒グモが逃げ出した。早くつかまえないと大変なことに!



虫博士の指示のもと、捕獲に必要なものを集める熱斗



必要なものを手に入れるために、ちょっとした苦労もあるのだ

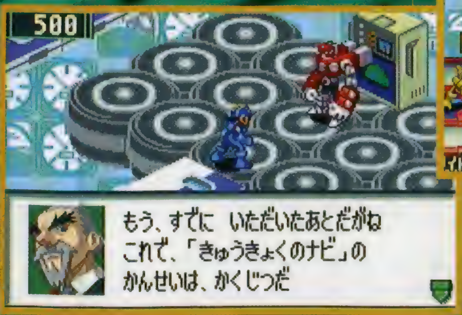


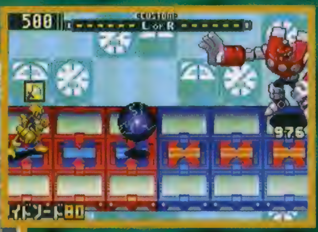
毒グモ事件が解決したと思ったら、こんどは飛行機のトラブルが…



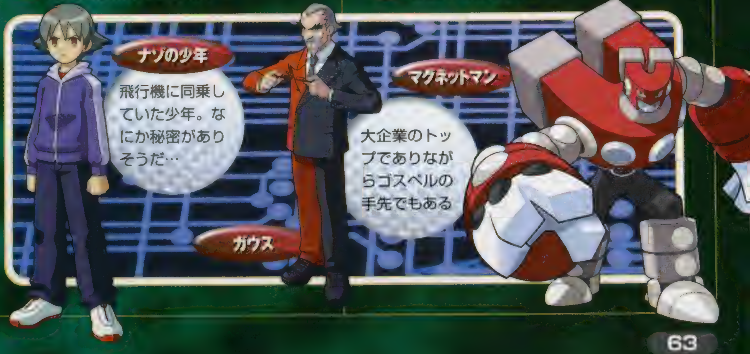
飛行機のコンピュータにプラグインして問題を解決するのだ

飛行機のコンピュータに入り込んでいたのは、またしてもゴスペル





磁力を帯びたフィールドで、ガウスが操るマグネットマンと対決だ!



BREATH OF FIRE
ブレス オブ ファイアII ―使命の子―

【GBアドバンス】

タイトル	ブレス オブ ファイアII~使命の子~
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	チェンジブルRPG
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

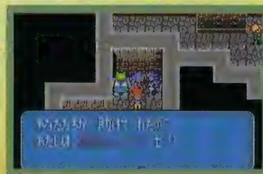
とある事件をきっかけにして天涯孤独の身となった少年リュウ。あれから10年、親友ボッシュのぬれぎぬを晴らすために冒険に旅立ち、たくさんの仲間と出会う。

スイマー城から大樹海。仲間も全員集合!

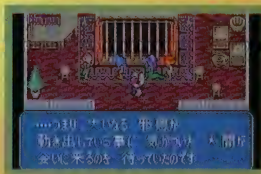
先月号では、オープニングから魔女の塔までを攻略した。今月は、その続きであるスイマー城から大樹海までをチャート式に攻略していくぞ。隠しキャラとして登場する、大魔法使いディースを仲間にする方法も紹介するぞ。



スイマー城で捉えられるタペタ



魔女の塔にいるシャーマンのセゾ



アスパーが仲間になり、全員集合だ

1 タペタとともにスイマー城

シャロンの森で、魔女に魔法をかけられてカエルにされているタペタの呪いを解くと、タペタが仲間になる。タペタの能力「カエル変化」を使い、湖に浮かぶスイマー城へ行こう。城に入ると、いきなり偽タペタが登場し、タペタは捕らえられてしまう。そこへタペタの妹が現れ、タペタの救出を依頼されるのだ。



タペタを先頭にしているときには、川や湖に入ることができるぞ

2 スイマー城~魔女の塔

タペタの妹のペタペの依頼を受けると「つけえら」を入手できる。これで水の中を歩けるようになるので、スイマー城の地下牢へいこう。監獄見張りと戦闘し、捕らえられたタペタのところへ行くと、改めて「王家の指輪」を魔女から返してもらうように依頼される。魔女ニムフの所へ行こう。



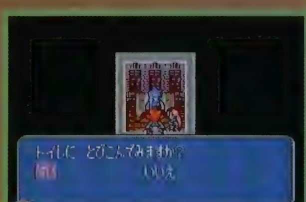
王家の指輪は魔女にあげたとか…

3 やまねこてい

魔女の塔に行ってみると、どうやらニムフは「やまねこてい」に行っているらしい。西の洞窟にあるやまねこていに行き、ガードマンの指示に従って中へ進むと、やまねことの戦闘が起こる。勝利して奥へ進み、トイレにいるニムフに話しかけよう。会話後、ニムフがトイレに落としてしまった指輪を、下水道へ取りに行く。手に入れたら再びスイマー城へ。



リュウたちを食べようとするやまねこ



王家の指輪がトイレに落ちた…

4 料理対決

本物の王子を決めるために、料理対決が行われることに。そこで、食材となるハエ・ゴキブリ・ミミズを入手するように言われる。城の中庭でフィオリーナと会話後、王子の部屋の隠し扉から屋上へ。屋上のタタと会話後、再度フィオリーナのところへ行き、一緒にタタを救うと、風車のカギをもらえる。風車小屋から地下へ進み、食材をゲットしよう。



きんぱえのプディング…うげぇ…



食材は戦闘して手に入れるのだ

5 試食会~クワドラと対戦

調理場で食材をタペタに渡すと、試食会が始まる。試食後ペタペがトイレエレベーターで宝物庫へ向かうので、それを追いかけよう。宝物庫では、偽タペタである「クワドラ」との戦闘となる。戦闘に勝利すると、タペタが再び仲間となり、スイマー城の宝「ソルブレイド」も入手できる。



いよいよ正体を現したクワドラ

6 パティを救ってモトの町へ

スイマー城の食料庫に行くと、ゴキブリの檻にパティが捕らえられている。実はこのパティは、トラウトの屋敷で盗みを働いた真犯人だ。これでやっとボッシュの濡れ衣を晴らすことができる。トラウトの屋敷にパティを連れて行き、引き渡そう。そして、ボッシュをキルゴアのところへ連れて行くと会食イベントが。



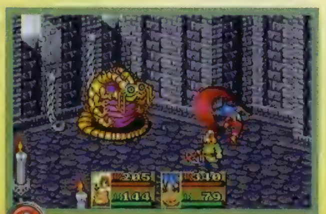
スイマー城の食料庫で捕らえられているパティ。どろぼうの真犯人だ

7 ボッシュ、トラウトの屋敷へ

キルゴアとの会食中に、もう一度トラウトの屋敷へ忍び込むことを依頼される。ここで選択肢が発生し、ボッシュが1人で忍び込むか、リュウとともに行くかに分かれる。トラウトの屋敷前にいる兵士を倒して中に侵入し、屋敷の左上にある地下降りる。再び1階に戻ると、隠し扉からトラウトが出現する。トラウトを追って地下牢へ進み、戦闘をする。勝利してキルゴアのところへ行くと「ききみみずきん」が手に入る。



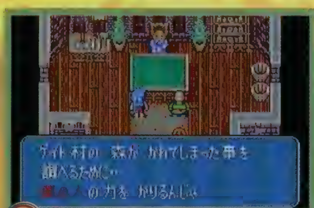
もういちどトラウトの屋敷へ…



トラウトはモンスターだったのだ

8 ゲイト村の調査依頼

モトの町の中央付近でシルビアと会話をした後、ハンターギルドへ行こう。すると、リュウの故郷であるゲイト村で起こっている異変の調査を依頼される。ゲイト村に行くためには、海を渡って行かなければならにあ。そこで、まずは海をわたるために、くじらを探しに行こう。



草の人の力も借りなければ…

9 くじらみさきへ

タペタの「カエル変化」を使って川を渡り、スイマー城の南にある「くじらみさき」へ。くじら洞窟内の柵をリンプーの能力で破壊して中に入ろう。中にいるマイヨールたちと会話後、奥へと進み、最深部にいるムンマーと対決。ムンマーを倒したら、洞窟入り口付近にある「のどちんこ」をリンプーの能力で叩くと、寝ていたくじらが目を覚ますのだ。



くじらみさきはスイマー城の南にある。タペタのカエル変化で行けるぞ



くじらを永い眠りにつかせているムンマー。こいつを倒して起こすのだ

10 くじらベルを入手

くじらみさきのすぐそばにある浜辺に住むマイヨールのところへ行き、くじらベルを手に入れよう。これがあれば、どこの浜辺からでもくじらを呼んで、海を進むことができるようになるぞ。行動範囲が格段に広くなるので、今までに行くことができなかった場所へ移動できるようになる。



マイヨールからくじらベルをもらおう

11 隠しキャラディース登場

くじらに乗れるようになったら、ワールドマップ右下にある盗人の墓の、さらに南東に位置する「ディースのへや」に行く。その後、モトの町の魔法学校の2階、左の教室へ行き、左最後列にいる女の人に話しかけよう。すると、大魔法使いのディースが仲間になってくれるぞ。



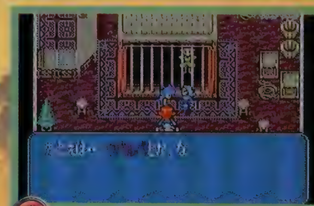
まずはディースの部屋を探そう



2階左の教室、左後ろの女性は…

12 みせものテント

くじらに乗って、海にうかぶ島にある音楽の国へ行き、みせものテントに入ろう。中には、草の人が見せ物にされていて、どうやらもうじきモンスターのエサにされてしまうようだ。みせものテントの団長に助けてもらうように頼むと、草の人を解放するための交換条件をだされるのだ。



ウパルパか？900000Gか？

13 ハンターごや～アルの森

ウィンディア西にある、ハンター小屋。ここに住むハンターたちは、ウパルパを捕まえては販売しているようだ。が、行ってみると、ハンターが誰もいない。そこで、小屋の奥にあるアルの森へ行こう。森の奥でアルジャーノンと対戦し、ウパルパの好物「アルの実」を手に入れよう。



ダニエルとスイキは倒しても復活する

14 ウパのどうくつ

くじらに乗って、コルセアの南の海上にあるウパの洞窟へ行こう。アルの実を使ってウパルパをおびき出し、ウパルパと戦闘する。勝つと選択肢が発生。ウパルパを逃がしてやると「バスターソード」が手に入るぞ。いったん洞窟から出て再度入ると、宝箱が復活。別のアイテムが手に入る。



ウパルパを捕まえることもできるが…

15 みせものテント～大樹海

みせものテントへもどり、団長と会話すると戦闘へ突入する（ウパルパを逃がしてやった場合、団長との会話での選択肢が増える）。勝利すると、草の人、アスパーが仲間になるぞ。アスパーは森を進むことができるという能力を持っている。アスパーを先頭にして、大樹海の大賢樹のもとへ行こう。



森を抜けることができるアスパー

サンサーラナーガ1×2

【GBアドバンス】

タイトル	サンサーラナーガ1×2
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	発売中
価格	4980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

今月は攻略に便利なモンスターリストの紹介だ。竜にどのモンスターを与えれば、どう能力値が変化するのかがこれでわかるぞ。これを参考に最強の竜を目指そう!

サンサーラナーガ1

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
ミジンコ	○	ST+1	1	25
ガラミジンコ	○	----	2	25
ミジンコロード	○	AC+1	5	50
ヤツメナマズ	○	ST+1	20	25
ナマズロード	○	AC+1	50	50
デンキナマズ	○	----	30	25
こつぎょ	○	----	10	20
ピラルク	○	----	40	25
しゃちほこ	○	----	200	30
メーダ	○	----	280	50
ヤドカリヒドラ	○	----	150	65
タラバガニ	○	AC+1	500	50
じんめんガニ	○	----	300	75
おたまじゃくし	○	----	2	25
デンキガマ	○	----	50	35
ガスガマ	○	----	5	35
エスカルゴン	○	AC+1	180	60
マイマイかぶり	○	----	10	95
スッポンポン	○	AG+1	200	95
ゾウガメ	○	ST+2	150	125
クラミンゴ	○	----	80	100
さんばガラス	○	AG+2	1000	80
ガルーダ	○	AG+3	1500	250
れいよう	○	----	60	90
みずねこ	○	AG+1	620	200
カルカラ	○	ST+1	130	90
ベヒーモス	○	ST+2	160	200
とうてつ	○	AC+1	80	150
せんざんこう	○	AC+3	200	120
バイビリカ	○	----	205	75
じょろうぐも	○	----	50	120

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
ごくらくトンボ	○	AG+1	490	80
パンツァービートル	○	AG+3	125	120
マーヤー	×	----	1000	250
テングダケ	○	----	10	20
カバタケ	○	----	60	200
とうちゅうかそう	○	AC+1	5000	140
まんだらけ	○	ST+1	130	45
いっぽんどっこ	○	----	4900	150
アメフラシ	○	AG+2	1	75
バットマン	○	----	1000	55
ビシャーチ	○	----	150	200
ブータ	○	----	150	250
ちょんちょん	○	AG+1	5250	150
13金おとこ	○	----	4225	298
竜使いL5	×	----	1000	75
竜使いL11	×	----	2000	110
竜使いL20	×	----	3000	150
骨竜	○	AC+1	6250	200
ノラ竜	○	----	1100	210
しんえい竜	○	----	2500	280
マルトのけんし	○	ST+1	500	200
アスラのけんし	○	ST+1	400	240
ガネーシャのけんし	○	AC+2	350	260
ラモンの海ぼうず	○	----	1	60
シバのけんし	○	ST+3	480	280
キッチョウ	○	AC+2	780	150
ハゲ竜	○	AC+1	480	300
火竜	○	ST+1	1370	260
翼竜	○	AG+1	1150	210
魚竜	○	----	300	300
天竜	○	ST+3	8000	510
おんな竜使い	×	----	4000	130
ドラゴンマスター	×	----	5000	250
ルドラのしゃしゅ	○	AG+2	1	250
牛丼仮面	×	----	0	250
ウシ	×	----	0	30
イヌ	×	----	0	30
兵士	×	----	1	300
コワイおにいさん	×	----	250	150
機動隊員	×	----	500	250
ナムチ	×	----	1	1250
とりたて屋	×	----	1500	800
とうぞくのおやぶん	×	----	2000	250
魚竜	×	----	1	300
ガルーダ	×	----	1500	250
とうぞくのおやぶん	×	----	0	400
近所のひと	×	----	50	70
近所のひと	×	----	50	55
近所のひと	×	----	30	35
近所のこども	×	----	15	30

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
近所のこども	×	----	20	28
おんなのこ	×	----	100	40
ぎょうしょうにん	×	----	130	80
ぎょうしょうにん	×	----	120	75
あやしいしょうにん	×	----	150	95
兵士	×	----	1	800
そうりょ	×	----	1	100
託児所のおばさん	×	----	120	80
日本人	×	----	1500	950
バーテン	×	----	300	95
近所のひと	×	----	200	35
いしゃ	×	----	1500	60
かんごふ	×	----	200	55
謎のレントゲン技師	×	----	500	80
客引き	×	----	450	200
ちょうりばのおんな	×	----	150	50
りょうりにん	×	----	180	100

サンサーラナーガ2

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
ミジンコ	○	ST+1	15	74
ミジンコ使い	×	----	50	88
ドードー	○	AG+1	42	134
ヤツメナマズ	○	ST+1	31	88
ナマズ使い	×	----	100	91
デンキモグラ	○	----	35	102
ハリモグラ	○	----	46	148
ちい	○	IN+1	56	161
村長のむすこ	×	----	10	250
大正三色	○	ST+3	420	300
大正三色	×	----	420	300
あくとくしょうにん	×	----	50	210
コワイおにいさん	×	----	70	280
はん	○	IN+1	65	152
ししがしら	○	----	54	140
ガラミジンコ	○	----	35	112
マンターラ	○	AC+1	36	96
しゃちほこ	○	----	55	161
みずち	○	AC+1	300	182
おおたまじゃくし	○	----	62	201
ドラゴンゾンビ	○	AG+1	800	440
ユキマミーレ	○	IN+1	84	280
さんばガラス	○	AG+2	65	210
ビシャーチ	○	----	75	241
竜使いもどき	×	----	1	112
みならい竜使い	×	----	100	151
ボスの手下1	×	----	50	455
ボスの手下2	×	----	50	457
ボスの手下3	×	----	50	458
コワイおにいさん	×	----	200	28

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
シンジケートのボス	×	----	100	875
エキドナ	○	AC+1	121	420
タマサコウモリ	○	AG+1	87	280
デンキガマ	○	----	77	245
ガスガマ	○	----	84	280
ガマ使い	×	----	600	350
しゃちほこ使い	×	----	500	315
タラバガニ	○	AC+1	360	630
じんめんガニ	○	----	600	770
かわぶた	○	AG+1	117	420
フクロオオカミ	○	IN+1	154	560
ばくだんコロガシ	○	----	600	350
わかい竜使い	×	----	800	248
イビリア	○	AG+1	159	560
ちゅうねんの竜使い	×	----	900	310
ムシュフシュ	○	AC+1	158	560
れいよう使い	×	----	700	420
れいよう	○	----	169	609
ハチドリ	○	----	115	388
ガラハチドリ	○	----	150	525
エミュ	○	AG+2	146	499
ハヌマン	○	IN+1	157	543
カルカラ	○	----	174	615
てんじくねずみ	○	----	124	420
オカマッコウ	○	AC+1	3000	1631
すなくじら	○	AC+1	5000	1495
おう竜	○	----	400	840
とうちゅうかそう	○	AC+1	4	197
みずねこ	○	AG+1	429	1439
わらいカワセミ	○	----	157	490
とり使い	×	----	800	560
ラハブ	○	----	230	840
バジリスク	○	----	264	926
カリフペンギン	○	----	201	686
キッチョウ	○	AC+1	186	560
せんざんこう	○	AC+1	254	740
アシュピンオウル	○	IN+1	230	770
ミノタウロス	○	----	500	665
アカミノタウロス	○	----	1173	4340
ミドミノタウロス	○	----	1186	4410
アオミノタウロス	○	----	1241	4550
クロミノタウロス	○	----	1241	4550
ハイミノタウロス	○	----	1366	4900
バラモンの海ぼうず	○	----	480	1694
おんな竜使い	×	----	1500	777
マーサラ	○	----	255	840
マイマイかぶり	○	AC+1	233	685
マンティコラ	○	ST+1	330	1090
牛丼仮面	×	----	249	700
ちょんちょん	○	AG+1	1000	1052

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
クラミンゴ	○	----	250	700
ベヒーモス	○	ST+2	612	2177
まんだらけ	○	ST+1	191	420
くずれバラモン	○	----	244	700
とらふぐ	○	ST+1	292	875
ちょうざめ	○	----	276	811
インドアンコ	○	AC+1	311	980
マンボ	○	----	418	1400
メーダ	○	----	1234	1582
カメ使い	×	----	800	1399
みずねこ使い	×	----	1200	1492
テッポウウオ	○	ST+1	385	1235
メルルーサ	○	----	298	861
クラーケン	○	----	416	1400
リヴァイアサン	○	AC+1	395	1226
ヒュドラ	○	IN+1	599	2040
ティアマット	○	ST+1	488	1656
バンツァービートル	○	AG+1	302	861
むし使い	×	----	1596	2100
とうぞくカモメ	○	----	345	1050
バルガ	○	----	246	1052
グンカンドリ	○	ST+1	401	1183
ヒゲワシ	○	----	558	1822
ヤンボマーボ	○	----	1000	2800
ククルカン	○	AC+1	531	1633
とびねこ	○	AG+1	543	1820
きょうく	○	ST+1	676	2363
カルヘン竜	○	----	538	1641
カラバルガ	○	----	311	808
ガルーダ	○	AG+1	500	1671
ドラゴンメイジ	×	----	3998	1960
ドラゴンマスター	×	----	3890	2240
竜騎士	×	----	2100	2100
しんえい竜	○	----	993	3476
マーヤー	○	----	643	2100
グリフォン	○	ST+1	763	2550
ヌエ	○	AC+1	786	2660
聖竜	○	AC+2	906	3080
副官	×	----	4000	5400
副官	×	----	4100	5400
ヴリトラ	○	ST+1	850	2800
ふぉん	○	IN+1	1350	4900
マカラ	○	AG+1	342	1033
ナーガ	×	----	400	840
ストーアワーム	×	----	330	1950
サラマンダー	×	----	488	2990
バンナガ	×	----	676	4420
リンドブルム	×	----	850	5200
ウロボロス	×	----	1366	7800

モンスター名	捕食	捕食変化値	お金	HP
※ミジンコ使い	×	----	50	88
※ミジンコ	×	----	15	74
※ナマズ使い	×	----	100	91
※デンキナマズ	×	----	35	102
※ガマ使い	×	----	600	350
※デンキガマ	×	----	77	245
※ガスガマ	×	----	84	280
※れいよう使い	×	----	700	420
※れいよう	×	----	169	609
※しゃちほこ使い	×	----	500	315
※しゃちほこ	×	----	55	161
※むし使い	×	----	1596	2100
※バンツァービートル	×	----	302	861
※とり使い	×	----	800	560
※クラミンゴ	×	----	250	700
※みずねこ使い	×	----	1200	1492
※みずねこ	×	----	429	1439

ＳＴ=攻撃力(こうげきりょく)　AC=防御力(ぼうぎょりょく)
IN=知性(ちせい)　AG=敏捷性(びんしょうせい)

注：「※」が名前(なまえ)の前(まえ)についているモンスターは、第６階層(だいかいそう)(タボローカ)のコロシアムで行(おこな)われる勝ち抜(ぬ)き戦(せん)で登場(とうじょう)するモンスターである。





ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス 不思議のダンジョン

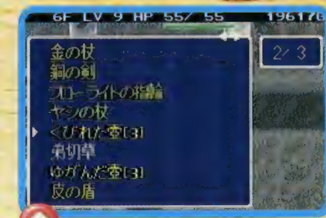
【GBアドバンス】	
タイトル	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス～不思議のダンジョン～
発売元	エニックス（企画・制作チュンソフト）
発売日	発売中
価格	5980円
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

「不思議のダンジョン」「剣のダンジョン」「魔のダンジョン」

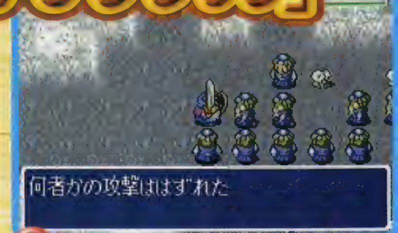
物語も大詰め、邪悪な箱と対決すべく「不思議のダンジョン」へと挑むトルネコ。今回は、物語的には最後のダンジョンとなる「不思議のダンジョン」と、クリア後に遊ぶことができる2つのダンジョンの解説をしよう。でも、クリア後のダンジョンはこれで終わりではないのだ。



次は「不思議のダンジョン」だ



ほとんどのアイテムが未識別だぞ



こんな悲惨なことも…

不思議のダンジョン

トロ遺跡をクリアし、老人の家で封印の箱を受け取ると行けるようになる。フロア数は27階（クリア後は100階まで行ける）、持ち込み可能アイテム数は10個。杖、壺、指輪が未識別となる。強力なモンスターも多数登場し、いままでのダンジョンと比べると、格段に難しくなっている。特殊攻撃を仕掛けてくるモンスターも多数存在するので、ここまでのダンジョンで剣と盾をある程度育てておこう。最終フロアの邪悪な箱には魔法攻撃がきかない。敵に囲まれた時用に、聖域の巻物などを持っておこう。


ドラゴンの炎は脅威



最終フロアの邪悪な箱

不思議のダンジョン1F～26F 出現モンスターリスト

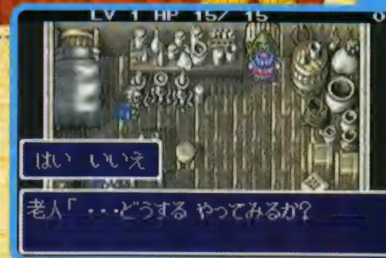
フロア	出現モンスター										
1	スライム	ゆうれい	ゴースト	いたずらもぐら	ももんじゃ	スライムベス					
2	スライム	ゆうれい	ゴースト	いたずらもぐら	ももんじゃ	スライムベス					
3		ゆうれい	ゴースト	いたずらもぐら	ももんじゃ	スライムベス					
4	リリパット	ファーラット	おばけきのこ	わらいぶくろ	きめんどうし	フレイム	ドルイド				
5	リリパット	ファーラット	おばけきのこ	わらいぶくろ	きめんどうし	フレイム	ドルイド				
6	リリパット	ファーラット	おばけきのこ	わらいぶくろ	きめんどうし	フレイム	ドルイド				
7	ダンスキャロット	ガニラス	うごくせきぞう	アローインプ	メタルライダー	まどうし					
8	ダンスキャロット	ガニラス	うごくせきぞう	アローインプ	メタルライダー	まどうし	アイアンタートル	キメラ	トロル	さまようよろい	
9	ダンスキャロット	ガニラス	うごくせきぞう	アローインプ	メタルライダー	まどうし	アイアンタートル	キメラ	トロル	さまようよろい	
10	ダンスキャロット	ガニラス	うごくせきぞう	アローインプ	メタルライダー	まどうし	アイアンタートル	キメラ	トロル	さまようよろい	
11	シャーマン	くさった死体	うごくせきぞう	バーサーカー	がいこつ剣士	ゴーレム	ようがんまじん	マドハンド	トロル	ようがんまじん	泥人形
12	シャーマン	くさった死体	うごくせきぞう	バーサーカー	がいこつ剣士	ゴーレム	スペクテット	マドハンド		ようがんまじん	泥人形
13	シャーマン	くさった死体	テンツク	バーサーカー	がいこつ剣士	ゴーレム	スペクテット	ミステリードール		ようがんまじん	泥人形
14		メイジキメラ	テンツク	ベビーサタン	きとうし	ゴーレム	スペクテット	ミステリードール	リビングデッド	ようがんまじん	泥人形
15	キラーマシン	メイジキメラ	テンツク	ベビーサタン	きとうし	シャドー	スペクテット	ミステリードール	リビングデッド	殺人鬼	
16	キラーマシン			ベビーサタン	きとうし	シャドー			リビングデッド	殺人鬼	
17	キラーマシン			ベビーサタン		シャドー			リビングデッド	殺人鬼	
18	ギガンテス	シルバーデビル	メガザルロック	マネマネ	アークデーモン	アイアンアント	しびれくらげ				
19	ギガンテス	シルバーデビル	メガザルロック	マネマネ	アークデーモン	アイアンアント	しびれくらげ				
20	ギガンテス	シルバーデビル	メガザルロック	マネマネ	アークデーモン	アイアンアント	しびれくらげ				
21	ギガンテス	シルバーデビル	メガザルロック		アークデーモン	アイアンアント					
22	ギガンテス	シルバーデビル	メガザルロック		アークデーモン	アイアンアント					
23	ホイミスライム	あやしいかげ	ブリザード	げんじゅつし	爆弾岩	キラーアーマー					
24	ホイミスライム	あやしいかげ	ブリザード	げんじゅつし	爆弾岩	キラーアーマー	ドラゴン				
25	ホイミスライム	あやしいかげ	ブリザード	げんじゅつし	爆弾岩	キラーアーマー	ドラゴン	はね仙人	おおめだま		
26	ホイミスライム	あやしいかげ	ブリザード	げんじゅつし	爆弾岩	キラーアーマー	ドラゴン	はね仙人	おおめだま	ひょうがまじん	

剣のダンジョン

「不思議のダンジョン」をクリアし、魔法屋で戦士に転職すると、老人の家の裏庭から行けるようになる。このダンジョンのフロア数は35階。アイテムの持ち込みは不可で、大きなパン1つ持ってのスタートとなる。戦士となったトルネコには、魔法系のアイテムを使うことが許されない。つまり、杖・巻物・指輪は使えないのだ。さらに、このダンジョンには店や教会もなく、落ちているアイテムは、剣・盾・草・パンだけだ。そのかわり、特定の条件を満たすと「わざ」を覚えることができ、覚えたわざを使うことができる（ただしわざに応じたハラヘリを受ける）。ワザの種類は全部で100種類。全てのわざを覚えることができるかな?



「不思議のダンジョン」クリア後に魔法屋で戦士に転職できる



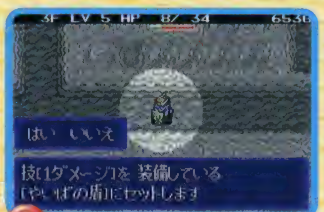
戦士に転職して老人の家に行くと、剣のダンジョンへ行けるのだ

わざを覚えてセットする

特定のモンスターを連続で倒したり、草を飲んだり、ワナにかかったりすることでわざを覚えていく。覚えたわざは、複数の剣や盾にセットして、状況に応じて使い分けられるようにしておくといいぞ。



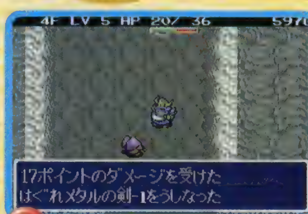
特定の条件でわざを覚える



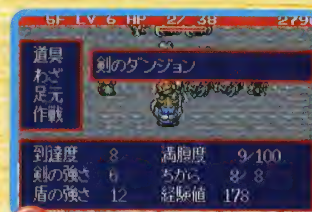
覚えたわざはセットしよう

壊れる剣と盾。最大の敵!?ハラヘリ

装備している剣と盾は、痛恨の一撃を受けたり、ワナにかかったりすると壊れることがあるので注意しよう。また、わざを使いまくっていると、ハラヘリで倒れるということも。パンがとっても大事なダンジョンだ。



せっかくの剣も壊れてしまう…



腹が減っては戦はできぬ…

覚えられる「わざ」リスト

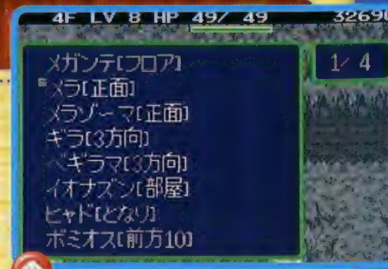
名前	消費満足度	効果
分裂	0	正面のモンスターを分裂させる。
まどわし	7	正面のモンスターをまどわす。
おびえ	7	正面のモンスターをおびえさせる。
かなしばり	7	正面のモンスターをかなしばりにする。
こんらん	7	正面のモンスターを混乱させる。
めつぶし	7	正面のモンスターをめつぶし。
HPはんぶん	1	モンスターのHPを半分にする。
鉄化	0	正面のモンスターを鉄化させる。
まほうふういん	5	正面の特定のモンスターの魔法を封じる。
わざふういん	5	正面の特定のモンスターの技を封じる。
杖ふういん	5	正面の特定のモンスターの杖の攻撃を封じる。
ゾンビぎり	1	ゾンビ系のモンスターに大ダメージ。
もろはぎり	3	自分のHPを半分にしてモンスターのHPを1にする。
とっこう	0	モンスターをかくじつにたおすが自分のHPが1になってしまう。
ミミック化	5	正面のモンスターをミミックに変える。
モノカ	25	正面のモンスターをアイテムに変える。
バーサーカー	1	正面のモンスターをバーサーカー状態にする。
身代わり	12	正面のモンスターを自分の身代わりにする。
とうめい	5	正面のモンスターを見えなくする。
おどり	3	正面のモンスターを踊らせる。
ねむり	10	正面のモンスターをねむらせる。
ドラゴンぎり	2	ドラゴンに大ダメージ。
人形ぎり	2	人形系のモンスターに大ダメージ。
あくまぎり	2	悪魔系のモンスターに大ダメージ
とりおとし	2	とり系モンスターに大ダメージ。
おどりふういん	2	モンスターの踊り攻撃を封じる。
ましんぎり	5	はずれることもあるがときどきモンスターに大ダメージ。
グランドクロス	10	前3方向に50のダメージだが剣の強さが1へる。
はかいぎり	0	モンスターに100のダメージをあたえるが 剣がこわれる。
へんげ	6	正面のモンスターをべつのモンスターに変える。
ふにゃふにゃ	5	正面のモンスターの防御力をさげる。
のろのろ	5	正面のモンスターをおそくする。
ちからため	0	つぎのターンが会心の一撃。
れんぞくこうげき	6	1～3回 モンスターを攻撃。
かいしん	8	かならず会心の一撃をだす。
必中	8	かならず自分の攻撃が命中する。
回転ぎり	6	まわり8方向を攻撃する。
トラバサミ	3	モンスターをとどまらせる。
まわりこみ	2	正面のモンスターのうしろにまわりこむ。
はやあし	30	しばらく2倍のはやさで動けるようになる。
めいそう	3	めいそうし HPを回復する。
でたらめぎり	1	デタラメに4回攻撃する。
ひかりのはどう	10	自分のHPとステータスを完全に回復する。
ちからかいふく	1	自分のちからを完全に回復。
ひきよせ	6	前方のモンスターを こんらんさせて自分の近くに引きよせる。
しょうかん	0	モンスターをよびよせる。
ヘビーフォーク	1	モンスターがゴールドをおとしやすくなる。
かべほり	1	正面のカベを掘ることができる。
トンネル	1	一気にカベを掘る。
パンおとし	35	正面のモンスターからパンをうばうことができる。
モノおとし	35	正面のモンスターからアイテムをうばうことができる。
うめたて	2	正面の川をうめたてる。
ワナつぶし	2	正面のワナをなくす。
剣はじき	10	正面のモンスターから剣をうばう。
盾はじき	10	正面のモンスターから盾をうばう。
はやぶさぎり	10	2回つづけて攻撃する。
きせきぎり	2	自分のHPを回復するが剣の強さが1へる。
ドラゴンブレス	4	ドラゴンの炎を自分の正面にとばす。
ひっさつ	15	モンスターを一撃でほうむりさる。
命中上げ	0	攻撃の命中を上げる。攻撃するとハラヘリ大。
守備上げ	3	自分の防御力を上げる。
川わたり	0	川をあるいてわたれる。技使用中ハラヘリ大。
マホターンうけ	5	モンスターの魔法を無効にする。
爆発よけ	0	爆発ダメージをへらすことができる。
まほうみきり	3	モンスターの魔法がかわしやすくなる。
こうげきみきり	3	モンスターの攻撃がかわしやすくなる。
さびよけ	0	剣や盾がさびなくなる。
どくよけ	0	毒の攻撃を受けなくなる。
やいばうけ	0	受けたダメージの一部をモンスターに返すが盾の強さは1へる。
1ダメージ	6	モンスターの通常攻撃を1にするが盾の強さは1へる。
かいふくうけ	9	モンスターからのダメージでHPは回復するが盾の強さが1へる。
ハエよけ	1	はね仙人やハエまどうの特殊攻撃をふせぐ。
呪いよけ	1	呪われなくなる。
人形よけ	1	人形系モンスターの特殊攻撃を無効にする。
うけながし	5	モンスターの通常攻撃をとなりのモンスターに押しつける。
おいかぜ	1	ドラゴンの炎のダメージをへらす。
ワナみえ	0	ワナが見えるようになる。技使用中ハラヘリ大。
わざふうじ	8	モンスターの技を封じる。
でたらめよけ	1	でたらめ攻撃を封じる。
めざまし	0	そのフロアにいるあいだねむらなくなる。
火わたり	0	床のダメージを受けなくなる。
こんらんよけ	3	混乱させられなくなる。
つうこんよけ	3	つうこんの一撃を受けにくくする。
まどわしよけ	3	まどわし状態にならなくなる。
おどりよけ	3	踊らされなくなる。
のろのろよけ	3	動きがおそくならなくなる。
とうぞく	0	部屋に入ってもモンスターをおこさない。技使用中ハラヘリ大。
ハラヘリはんぶん	0	腹がへりにくくなる。
ハラヘラズ	0	腹がへらなくなる。
ぬすみよけ	1	アイテムを盗まれなくなる。
モンスターおこし	0	モンスターをおこしてしまう。技使用中ハラヘリ大。
ワナぬけ	8	ワナにかからなくなる。
矢つかみ	2	とんできた矢をつかみ自分の持ち物にできる。
ゴールドなげ	1	ゴールドをあてたときのダメージが大きい。
だっしゅつ	0	ダンジョンからだっしゅつする。
きえさり	0	自分のすがたを消す。技使用中ハラヘリ大。
装備かため	1	装備がはずされなくなる。
ころびよけ	1	ワナでころばなくなる。
鉄化しない	1	鉄化しなくなる。
あなよけ	1	落とし穴におちなくなる。

魔のダンジョン

「不思議のダンジョン」をクリアして、魔法使いに転職すると、老人の家から行けるようになる。総フロア数35階、アイテム持ち込み不可で、大きなパンと中断の巻物を持ってスタートする。魔法使いは剣と盾を装備することができない。指輪だけは装備できるのだが、このダンジョンには落ちていない…。モンスターに対する唯一の対抗手段は、レベルアップで覚える魔法だけ。ただし、魔法は50種のなかからランダムに覚えるので何を覚えるかは運次第。しかも、行使すると呪文に応じた分のHPが減ってしまうのだ。



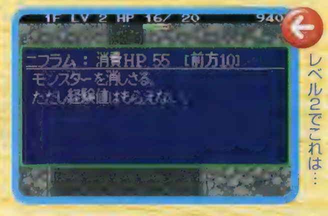
ランダムで覚える



呪文は全部で50種類あるのだ



体力と相談して使え！



レベル2でこれは…



呪文を忘れることも



いちかばちかの呪文

覚えられる全魔法リスト

魔法名称	消費HP	射程タイプ	効果
メラ	2	すぐ前のみ	10ポイントのダメージ。
メラミ	4	すぐ前のみ	20ポイントのダメージ。
メラゾーマ	6	すぐ前のみ	40ポイントのダメージ。
ギラ	4	前3方向	7～10ポイントのダメージ。
ベギラマ	8	前3方向	15～30ポイントのダメージ。
ベギラゴン	25	前3方向	45～60ポイントのダメージ。
イオ	5	同じ部屋（通路ならとなり）	10～25ポイントのダメージ。
イオラ	10	同じ部屋（通路ならとなり）	20～50ポイントのダメージ。
イオナズン	30	同じ部屋（通路ならとなり）	30～70ポイントのダメージ。
バギ	4	となり8方向	まわり8方向にいるモンスターに小さな竜巻で攻撃。15～20ポイントのダメージ。
バギマ	12	となり8方向	まわり8方向にいるモンスターに大きな竜巻で攻撃。20～40ポイントのダメージ。
バギクロス	35	となり8方向	まわり8方向にいるモンスターに巨大な竜巻で攻撃。60～90ポイントのダメージ。
ヒャド	5	となり8方向	まわり8方向を小さな氷で攻撃。8～12ポイントのダメージ。
ヒャダルコ	9	となり8方向	まわり8方向を大きな氷で攻撃。15～30ポイントのダメージ。
マヒャド	20	となり8方向	まわり8方向を巨大な氷で攻撃。35～55ポイントのダメージ。
ヒャダイン	40	同じ部屋（通路ならとなり）	同じ部屋にいるモンスターに小さな氷の風で攻撃。50～80ポイントのダメージ。
デイン	3	正面10マス	前方のモンスターに小さな雷で攻撃。10～15ポイントのダメージ。
ライデイン	15	正面10マス	前方のモンスターに大きな雷で攻撃。20～30ポイントのダメージ。
ギガデイン	25	正面10マス	前方のモンスターに巨大な雷で攻撃。30～50ポイントのダメージ。
ザキ	75	正面10マス	前方のモンスターを即死させる。
ザラキーマ	150	同じ部屋（通路ならとなり）	同じ部屋のモンスターを即死させる。
メガンテ	0	メガンテ専用	そのフロアのモンスターを全滅させるかトルネコがたおれるかのどちらか。
ラリホー	15	正面10マス	前方のモンスターをねむらせる。
マホトーン	10	同じ部屋（通路ならとなり）	同じ部屋のモンスターの特殊攻撃を封じる。
マヌーサ	3	前3方向	モンスターの通常攻撃が10ターンのあいだはずれやすい。
メダパニ	12	同じ部屋（通路ならとなり）	同じ部屋にいるモンスターを混乱させる。
ボミオス	10	正面10マス	前方にいるモンスターの動きをおそくする。
ピオリム	3	正面10マス	前方のモンスターの動きをはやくする。
シャナク	15	自分	装備しているアイテムの呪いをとく。
マジックバリア	3	自分	10ターンのあいだ ときどきモンスターの魔法を無効化する。
マホターン	4	自分	1ターンのあいだだけ 特殊攻撃をしてきたモンスターを混乱させる。
マホカンタ	10	自分	10ターンのあいだ 魔法攻撃をしてきたモンスターを混乱させる。
モシャス	5	自分	モンスターに姿を変える。
ザオラル	10	となり8方向	まわりのお墓からモンスターをよみがえらせる。
ザオリク	20	同じ部屋（通路ならとなり）	部屋の中のすべてのお墓からモンスターをよみがえらせる。
メガザル	75	自分	モンスターにやられたときでもふっかつするが唱えると忘れる。
キアリー	13	自分	ちからを回復。
キアリク	10	自分	混乱 めつぶし状態を回復する。
キアラル	15	自分	混乱 めつぶし状態を回復する。
トラマナ	20	自分	床のダメージを受けなくなる。
レミーラ	5	自分	まわりがよく見わたせるようになる。
パルプンテ	200	自分	なにがおこるかわからない！
ジゴスパーク	70	同じ部屋（通路ならとなり）	同じ部屋のモンスターに75～100ポイントのダメージ。
ビッグバン	100	同じ部屋（通路ならとなり）	同じ部屋のモンスターに95～120ポイントのダメージ。
インパス	15	自分	アイテムをしきべつする。
マホトラ	5	すぐ前のみ	前方のモンスターからHPをきゅうしゅうする。
アバカム	40	自分	カギつきのとびらを開ける。
ルカニ	5	正面10マス	モンスターの防御力を下げる。
ルカナン	10	フロア全体	そのフロアにいるすべてのモンスターの防御力を下げる。
スカラ	40	自分	そのフロアで防御力を上げる。2回唱えると防御力2倍になる。
アストロン	40	自分	自分を鉄化させる。
ホイミ	2	自分	自分のHPをすこし回復。
ベホイミ	5	自分	自分のHPをかなり回復。
ベホマ	100	自分	自分のHPを完全に回復。
ザラキ	125	正面10マス	前方のモンスターを即死させる。部屋にそれと同じモンスターがいたら そのモンスターも即死。
ニフラム	55	正面10マス	モンスターを消しさる。ただし経験値はもらえない。
バシルーラ	25	正面10マス	前方のモンスターを同じフロアのどこかにワープさせる。
リレミト	1	自分	ダンジョンからだっしゅつする。
ルーラ	20	自分	同じフロアのどこかに自分をワープさせる。
レムオル	5	正面10マス	前方のモンスターの姿を見えなくする。



学校法人ニンドリ学園

馬刺を食べる。

読者からのお便り情報満載のニンドリ学園。巻頭ページはワタクシ、ケイ大佐がモゾモゾとお送りしています。

読者による読者のための読者の学舎。入学金無料の「任天堂ドリーム学園」開校中!

●我が家では7歳の息子につられて、家族4人（息子、主人、私、私の母）でゲームにハマっています。息子と主人は「スマブラDX」と『ソニックADV2』。『森+』は家族全員が夢中です。GCサイコーです! **【埼玉県／じゅんママさん】**

——家族全員で楽しめるっていいよね。コミュニケーションも取れるし。ゲームのすばらしい一面ですなぁ。ついでに家族みんなでニンドリを読んでくださいませ!

●ゲームセンターの200円のクレーンゲームの中にアドバンスがあったのでチャレンジしてみたんですよ。そしたら1発で取れちゃいました。だからうちのアドバンスは200円です! **【宮城県／桃源最さん】**

——すっげーラッキー!! 箱系の景品って取りづらいのにね。

●弟がクリスマスにPS2を買いやがりました。しかし、それをやらずに人の部屋に入ってきてキューブをやる。ジャマ!! **【北海道／肋骨さん】**

——PS2…おもしろくなかったのかのう…。キューブ万歳じゃ!

●家は火事で燃えたけど、ニンドリはこれからも読み続けます!! **【千葉県／火事でも負けないさん】**

——火事!? そんなツライことが…。月並みだけど、がんばってね。

●編集部の力で、ぜひ「ピクミン」という単位を作ってください。 **【兵庫県／N-MANIAさん】**

——よしわかった! じゃキミの今晩の夕食を「3ピクミン」と定めよう。以後それを基準に何事も数えること。地道に普及してくれたまへ。

●法事の時、念仏の途中でお坊さんが「ショワァッ!」といいながら椅子から落ちた。法事の後、そのお坊さんの話で持ちきりでした。 **【埼玉県／ピカ男さん】**

——絶対に笑っちゃダメ! って思うと、こらえきれなくなるんだよねぇ。お坊さんの頭にハエが止まった時とか。不謹慎だけどね…。

●インターネットで『どうぶつの森』と検索したら、「どうぶつの森霊園」というのが出てきた。 **【神奈川県／さとしんさん】**

——怖っ! なんかビックリするね。

●気を引き締めてください。 **【東京都／リュウさん】**

——は、はい…。よくわかんないけど、すんません。引き締めます!

今月の目標

GBアドバンスは「ゲボアド」、GCは「ゲムキューブ」だと、主張してみる。

【北海道／ゲボハハさん】

ああ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●2月号の表紙は『森+』だと思って、母と1000円賭けた。そしたら表紙がソニック!（泣）1000円返せぇ〜! **【神奈川県／スマイリーさん】**

●この前『マリオカートアドバンス』を買ったら、中に『マリオアドバンス2』が入っていた。 **【兵庫県／ヨシオヨシダ3世界さん】**

●本屋にニンドリを買いに行って、お釣りだけもらってニンドリを忘れて帰っちゃいました。 **【福井県／ぼんくらさん】**

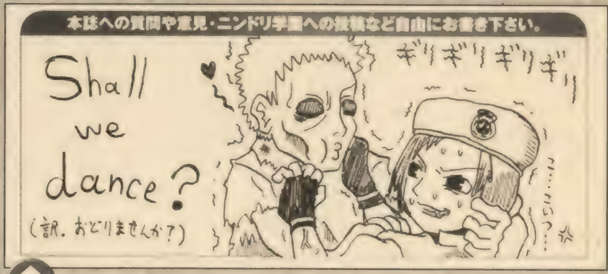
●母さんが『どうぶつの森+』を『どうぶつの森十』とまちがえた。 **【東京都／畠山水香さん】**

●ニンドリ1月号を買いに行ったら、売っていなかった。店員に聞いたら「もう売ってません」と言われたので、買えなかった。でも、少しの希望を持って2月号を買いに行ってみると…売っていた! 先月号が買えずに、悔しかったので「売っていない」と言った店員の足を踏んでやった! **【山梨県／乙女のきんどーちゃんさん】**

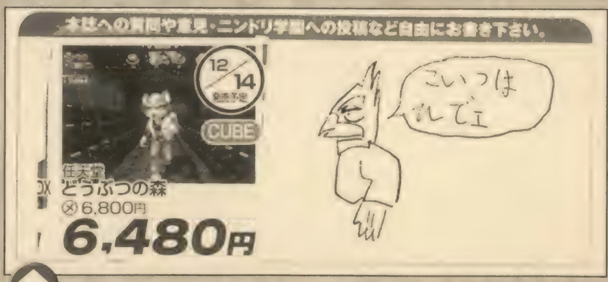
●パックンチョを食べたら、チョコが入っていないのが混じってた。 **【滋賀県／ゆーねさん】**

●銭湯で、せっけんを踏んずけて思いっきりひっくり返り、しこたま頭を打ってタンコブができた。バナナの皮で滑るのと同じぐらい恥ずかしかった…。 **【島根県／赤っ恥さん】**

一発! 芸達者!!



ゾンビとだけは踊りたくないかも… **【東京都／もやしっ子さん】**



たしかにひでぇ…。でも間違えた人の気持ちも分かる… **【和歌山県／仁志ん】**

今月の日直さんはカゼでお休みです。来月は出席すると思います。

ていうか、スペースが取れませんでしたゴメンなさいっ。募集はガンガン受付中ですので、おもろいキャラクターを考えて送ってくださいね。その他今月お休みのコーナーも受付中スよん。

てなわけで、文字投稿者たちが誰しも夢見る最果ての地、ニンドリ学園です。やはりこの時期になるとアンケートハガキのコメントも受験関係が多いね。陰ながら応援してますよー！（担当：かややん）

意見のある人、手を挙げて！

続編、続編と言うけれど…

【東京都／keisukeさん】

ニンドリ1月号の宮本さんインタビューで、早くも『ピクミン2』の構想について書かれてあった。続編には新たな宮本さんのアイディアに期待したいが、ちょっと疑問を感じた。

どうも「続編はこういうふうにしたい」というコメントをゲームが発売されてすぐに聞くと、それじゃあなんでそれを今回やらなかったの？と思わざるをえない。確かにソフトの製作に時間がかかる現在では、そのソフトが完成してすぐに続編の製作に入らないと時間がかかってしまうことは分かる。だが、続編ばかり出して新規の作品を怠ってしまうと、任天堂が言っている「Nintendo Difference」にそぐわないような気がする。

僕が思うに、今のゲームキューブのラインナップを見る限り、なにかの続編ばかりが目立つ。『マリオ』『ゼルダ』『どうぶつの森＋』『スマブラDX』『巨人のドシン』さらには『ピクミン』…。べつに続編はいけないわけではないし、それも面白そうなのだけど、見なれたタイトルだけではマンネリ化してしまうような気がする。

N64のときは『スマブラ』や『マリオテニス』など、任天堂の豊富なキャラクターを使うにしても新しい発想に満ちたソフトが生まれて出てきたと思う。こういうように「任天堂らしいが、新しい」ゲームをもっと作っていって欲しいと思う。

姫様の成長の過程

【新潟県／大岩ユウシさん】

『スマブラDX』で我々ユーザーを最も驚かせた者がいる。自分の衛兵？キノピオを守備に回し、フライパンで相手を吹っ飛ばすという過激な行動をとる者。それはマリオの永遠の恋人、ピーチ姫だ。だが今では、乱闘で強者と肩を並べるぐらいになり、マリオに平気で攻撃してたりする。果たしてこの姫様は最初からこんなだったか？

まずデビュー作？の『スーパーマリオブラザーズ』。この頃はクッパにさらわれてゲームの最後に登場するだけだが、ラストで「もう一度新たな冒険に挑戦してください」と言い残し、マリオをさらに難しい裏面へと誘う。もしかしたらピーチは、マリオの力量でも計っていたのだろうか。恐るべしピーチ。

『スーパーマリオUSA』ではついにプレイヤーキャラとして登場。『マリオカート』などでもレギュラーに。そして『マリオRPG』。姫の本性？爆発で、フライパンで叩く姿にユーザーは「姫ってこんな人だったのか…」と、このへんから変になってきたのかもしれない。『GBギャラリー2』ではお料理上手なところを見せていたのだが、『スマブラDX』でついに…。

過激になるピーチ姫の動向、今後も期待することにしよう。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●ゾンビに咬まれたり『リンクの冒険』のダークリンクに本気で怯えて物陰でやりすごしたり、ロクな夢を見ません。いいなぁ、みんな。【千葉県／犬飼鈴助さん】

●ゼルダになった夢を見た時、調子にのってリンクのホッペタにちゅう(死)しました。すると何故かおかんの化粧水の味がして目がさめました。そういや自分がぬって寝たんだった…。【愛知県／アヤカさん】

●夢でスペースワールドへ行き、『スマブラ3』をプレイ。新キャラにチンクルが混じってた。【茨城県／野中友博さん】

●読者プレゼントでマスターソードが当たった。1本しかないのに2人当選してしまったので、お互いコキリの剣で奪い合いに。やっと勝ったと思ったら今度は儀式用にお経を強要された。サオヘンに。【愛知県／メタルルイージさん】

学園父母の会

お父さんお母さんの読者限定コーナー

●ニンドリを毎月買っていた娘が、自立して東京へ行ってしまいました。なので、これからは自腹で買うことになります。よろしくねっ。【埼玉県／きつねさん】

●小4の娘とはニンドリ投稿者としてライバルです。うひっ！【埼玉県／Dr.Ryoさん】

●子供たちがヒョイヒョイ捕まえる『どうぶつの森＋』のハチが、私がやると刺されてばっかり。やはり腕の差か…。【岡山県／モリヤス夫人さん】

●いつも親子でニンドリを楽しんでいます。親ってゲームに対しては否定的な人が多いかもしれませんが、約束事さえ決めてやればOKだと思います。おかげで？ウチはうまくやってますよー。対戦ゲームで子供に負けるとすごくくやしいけど。【???／どんぐりよーこさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●2月号のこのコーナーに載ってた鈴鳩さん！大丈夫！　仲間がここにいますっ。それが変態なら私も変態だ!!　はっはっは。【神奈川県／剣樹勇騎さん】

●「Link」って店を見つけました。寄ってみればよかった…。【東京都／霜月たいむさん】

●愛しの宮本様。GC『ゼルダ』のリンクがネコ目と知った日、ショックで寝込みました。う～んネコ目ネコ目。しかも黒目。【???／山本直美さん】

●マリオやルイージは、髪は茶色でヒゲは黒。一体どんな遺伝子なのでしょうか？【岩手県／まこちきくとさん】

●『シャイニング・ソウル』のアーチャーってどう見ても…。【神奈川県／明日羅さん】

●「愛のうた」と「Let it be (BEATLES)」って、音階を変えると合うような気がしませんか？　よーく考えると…合いませんか？　合うんです。【E-mail／Link.さん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
カービィとヨッシー、より大食いなのはどっち？

・カービィ・

●ヨッシーは食べてすぐタマゴにしちゃうから大食いじゃないと思う。
【和歌山県／苺Xベリィさん他いっぱい】

●咬む動作がないところを見るとヤツのほうが上手と見た。
【三重県／シムール改式さん】

●ヨッシーは好き嫌い（トウガラシ）があるし。
【島根県／風見鶏さん】

●一度に大量に吸い込める分、早い。ヨッシーはチマチマと1つずつだし。【愛知県／子練ちこさん】

●腹の中は宇宙だし（アニメ）。
【福島県／リーフォスさん】

・ヨッシー・

●いっつもなんか食べたそうな顔をしているから。
【宮崎県／マリオさん】

●はっきりいって…ヨッシーのファンなんです。
【東京都／シンジさん】

●食べた瞬間に消化したりなんだかんだしてタマゴにまでしてしまう能力がすんごい。
【東京都／ぷー太さん】

●みんな知らないですか？　あのふんばりジャンプって、メロン欲しさに極めた技らしいですよ。メロン食い勝負なら最強だと思います。【群馬県／トントンさん】

―というわけで、どう見ても、たとえば両方の投稿ハガキをそれぞれ積み上げて、500メートル離れて量を比べたとしてもすぐ分かるくらい、カービィの圧倒的多数の得票を受けてましたのだ。ではでは、次回のテーマですが…

アイスクライマーとマリオBros.、絆が強いのはどっち？
（千葉県／カービィ大好きさんからのリクエスト）

です。一心同体コンビvs血縁＋歴史の絆、どちらが強いか考えてくださいませ。

助けて！ゲーム救急隊

●N64版『ゼルダの伝説　時のオカリナ』で、いまだにネールの愛をゲットしてません。いったいどこにあるの？
【大阪府／ふらいてぃ～さん】

――幻影の砂漠を越えた場所、魂の神殿入口へ行く前に、神殿を正面に見て右側の壁を調べてみよう。バクダンで壊れる所がある。そこに大妖精様がいるぞ。

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は巻末のアンケートハガキを切り取り、一番下の「自由にお書き下さい」欄に希望のコーナー名と一緒に書いて送ってね。切手は不要だからタダで投稿できますよん。ハガキや封書、Eメールでの投稿もOK。郵送の場合は下の欄外のあて先へ。Eメールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで送ってください。匿名希望の人はペンネームを忘れずに書かないと危険！

一言、いってやって!!

●友だちとセレビィの話をしているとき、友だちが「セレビィって、らっきょうみたいだよね」と言ってました。あんなにかわいいセレビィを…。
【愛知県／猫月姫りとるさん】

―いやいや、らっきょうだってカレーと一緒に食ったりするとイケますって。

●友だちに「任天堂って対象年齢低いから私の回りにはもってる人居ない」って言われた！任天堂の事あまり知らないくせに言われて腹がたった！
【群馬県／子森谷めぐみさん】

―N64のときに散々言われたので、今どきまだ言ってる人も古いなあと思います。

オラが村のお宝自慢



Treasure No.14

オリマー＆ピクミンの編みぐるみ

今一番の自慢はオリマー＆ピクミン！　オリマーのヘルメットがないのはまあ、地球ってことで。ハマったゲームキャラは編みぐるみにすべし!?
【東京都／コヤッピーさん】

――オリマー似すぎ！　ピクミンも花と鼻がキュート！　じゃあ年末にはあの顔のリンクで新作をひとつよろしくお願いします。



Treasure No.15

スーパーマリオお年玉袋

時季を見計らって出してみました。捨てられそうになったところを妹が救出した逸品です。　【東京都／宝山りふぁさん】

――ファミコン全盛期の代物ですね。マリオのもみあげが、なにげにブロンドなのがポイント高し？

1月号を買い忘れた兵庫県のビクトリアンさん、許しません。校庭を10周走ってくるよーに。

キミの感想が長文なら「ゲームの通信簿」、短文なら「一言インプレッション」へ送ってね！

○読者が書いたインプレッション



ゲームの通信簿

今月はちょっと拡大版で、『ピクミン』批判派&好き好き派のご意見＋1の合計3つの投稿を紹介しちゃいますよー。ちなみに『ピクミン』、私（かややん）はゲーム中盤に立ちはだかる、げに恐ろしげな敵や地形を前にくじけ中。だめだめです。

校則 ゲームの通信簿

○通信簿への投稿は、普通のハガキや封書、Eメールという3つのパターンで募集しています。ハガキや封書で送る場合は、下の欄外に書いてあるあて先へ送ってくださいね。 Eメールで送る場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。自分の住所（都道府県名だけでも可）と名前（ペンネームも可）を書くのを忘れずに！

GC ピクミン
クラフトマン・シップ
【長崎県／ケンシロウ。さん】

私の中で『ピクミン』はなかったことになっている。ミョーにゲームっぽいところが私を幻滅させたのだ。たとえば制限時間。それから広大な箱庭ではなく、いくつかのステージに小分けされた世界。これではまったく『スーパーマリオ64』ではないか。色違いのピクミンたちの役割も『ゼルダの伝説』のアイテムみたいなもので、ピクミンの数もHPと同じように見えてしまう。これまでにない新しいタイプのゲームだと言われているけど、そんなことはない、これは純粋なアクションゲームなのではないか。

私は、制限時間をなくして、広大な箱庭の中で（『どうぶつの森』みたいに）ピクミンとのコミュニケーションを楽しむことに集中したゲームにすべきだったと強く思っている。

『ピクミン』に決定的に足りないもの、それはクラフトマン・シップだと思う。私はピクミンたちに生命を感じない。特に思うのがペレットで、あんな無機質極まりないエサは最悪だ。生き物を巣に持ち帰ったときも、それをパクパクついばんだり、ピクミンの種が生まれ出る瞬間とか、そんなものこそ見てみたかった。GC版『バイオハザード』で見られそうな、レベルの高い質感、こだわりが欲しい。

…といいつつ、「愛のうた」のCDを買って癒されたりするんですが。

GC ピクミン
優しい気持ち
【富山県／ヨッシーのくつさん】

僕はピクミンが死んでしまうと悲しくなります。ゲームとはいえ悲しいとか思うことはあります。でもそれはすごく大切なことだと思うんです。それだけピクミンが好きになったということだと思うし、たぶん宮本さんやその他の開発者の方もそう思うような優しい気持ちは大切だ、ということが伝わればいいと思ってそんなふうにつくったんじゃないでしょうか。僕はそれはゲームだからできることのひとつなんだなあと思っています。

あと、ピクミンはオリマーにだまされているわけではなく、ただ親だと思ってついてきているだけだと思います。「ピクミン」はへんな世界があったり、へんな生き物がいたり、特にいろんな受け取りかたができるゲームだとは思いませんか？『ピクミン』をしていると不思議な気分になります。

コツをつかんできても、相変わらずピクミンが死んでしまうと悲しいですが、なるべくそうならないようにしようと思ってくるんです。オリマーだけで敵に向かっていったりとか無謀なことをしたり…、でもそんなときなんだか優しい気持ちになります。

—というわけで、2つの意見を並べてご紹介しました。これ以外にもいろんな意見が届いていたけど、それだけ「ピクミン」ってインパクトあったんだよね、きっと。個人的には、このゲームって「あんなことできたらいいな」みたいな期待、というか未来がふんだんにある気がします。続編を楽しみに待ちましょー！

N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ
一番好きなゲーム
【栃木県／きいどりさん】

私はこのゲームをプレイしてから、よく空を見上げるようになった。そして、空がすっごく青くて広いことを知った。あの夕焼けのグラデーションなんて誰も描けないだろう。でも、それを見て、いつも思い出すのはあの世界。そこの空もすごくキレイで大好き！

ハイラルには美しい空がある。心地よい風も吹く。釣り堀では、どじょうを釣るために何時間もがんばった（しかし、釣った記録は残されず、それこそ「伝説」になってしまった…）。

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』は私にとって、とても大切なものです。ニンドリと出会えたのも、任天堂が大好きになったのも、すべてはこれのおかげ。今本当に楽しくて感謝しています。そして、今後の『ゼルダ』にもすっごく期待しています（っていうか、新ハードで発売されるなら『ゼルダ』のためだけでも買う！）。

それから、話は古いんですが「ヒカルの碁」とか「ジャングルはいつもハレのちグゥ」とか、いろんなマンガにN64とかコントローラとか『ゼルダ』とか出てきますよね。見つけるとなんか嬉しくなっちゃいますっ。

一言インプレッション

●『どうぶつの森+』では、好きなどうぶつを村から出られなくするアイテムがあったらいいなと思ってるんですけど…。
【神奈川県／フナオさん】

●『ソニックアドベンチャー2バトル』、ノリのいいBGMとかスピード感はすっごくいいのに、あのカメラはなぁ…。というか、逆にいえば『スーパーマリオ64』とか『バンジョーとカズーイの大冒険』とかのカメラが優れてた、ってことか…。
【神奈川県／ダイナマイトぽかーんさん】

●ファルコに花系のアイテム持たせてアピールさせてるのは、私だけじゃないはず！（笑）
【山形県／さんさんさん】

●『スマブラDX』のクッパの下投げって、ピーチやゼルダ、サムスに使うとセクハラじゃないですか!?
【宮城県／リンクラさん】

●僕は『スマブラDX』のカメラモードでピーチ姫とフォックスがラブラブな場面ばっかり撮影しています。もうすでにメモリーカード2つ分…。
【群馬県／青いミニドラさん】

●『スマブラDX』をやった後に、ニンドリの『スーパーマリオアドバンス2』の記事を読み、あたしは思った。「…ピーチ、あんた助けられなくともじゅーぶん強いじゃないか…」
【静岡県／ピクミンっこさん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　（株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

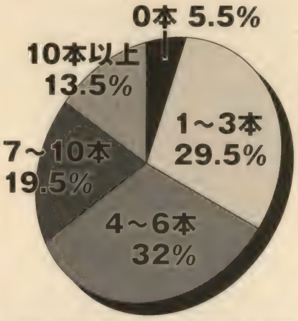
あなたの送ったアンケート、きっとグラフの数値に反映されてるよ

アンケート集計部

ちゅーす！　集計部部長の芳賀啄木鳥でヤンス。3学期って、なんか今イチ張り合いがないんスよね～。期間短いしイベントもないし。(横からの声)「部長はたいがい引退してる時期じゃ…」「卒業できないとか…」　…そそそんなわけで、2月号はゲームライフについて聞きましたっ。

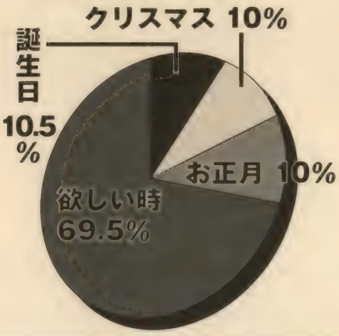
Q5-1：2001年はゲームを何本買いましたか？

だいたい1～2か月に1本ってペースっスか？　新ハードも出たのでちょっと多めなのかもしれないっスね。



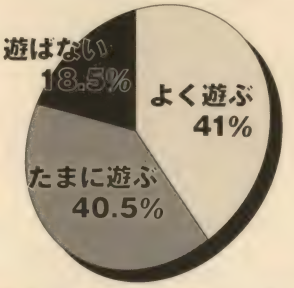
Q5-2：ゲームはいつ買うときが多いですか？

おおー。圧倒的に「欲しい時」に意見が集まったでヤンスねー。みんなお金持ち？　っていうかそれだけ好きなんでスよね。



Q5-3：家族や兄弟などとゲームで遊びますか？

「よく遊ぶ」「たまに遊ぶ」で8割以上を獲得！うーんすばらしい。同じ質問をPSの雑誌でやったら、こんなに多くはならないじゃないかと思うっスよ。



Q6：マイクロソフトのXboxはどう思いますか？

●大きい・デカい。
【静岡県／ま～るさん他多数】

●なんだっけそれ？
【愛知県／マリオドリーム64さん】

●どーでもいい。
【茨城県／たこやきマンさん】

●イイねえ。【三重県／日生統星さん】

●インテリアとして好きになれない。
【愛知県／ひづきあいさん】

●ネコが上で寝そう。
【高知県／水島さふぃさん】

●ビル・ゲイツも大変だね。
【三重県／SEALさん】

「こんなアンケートをとってほしい！」なんて意見があったら、ハガキに書いて送ってくれでヤンス！

気になる海外ニュースをお届け！

N.I.N ニンドリインフォメーションネットワーク NIN-DORI INFORMATION NETWORK

REPORTER 大渕 豊（おおふち ゆたか）
国内/海外を問わずゲーム情報を追いかけるネットワーカー。米Electronic Gaming Monthly誌の特別駐在員でもある。

[次世代の任天堂、始まる!?]

年末年始はスマブラ三昧だったという人も多いのではないでしょうか。かくいう私も、甥っ子たちとゲーム大会で大いに盛り上がりました。やっぱり「お出かけ」は楽しいですね。

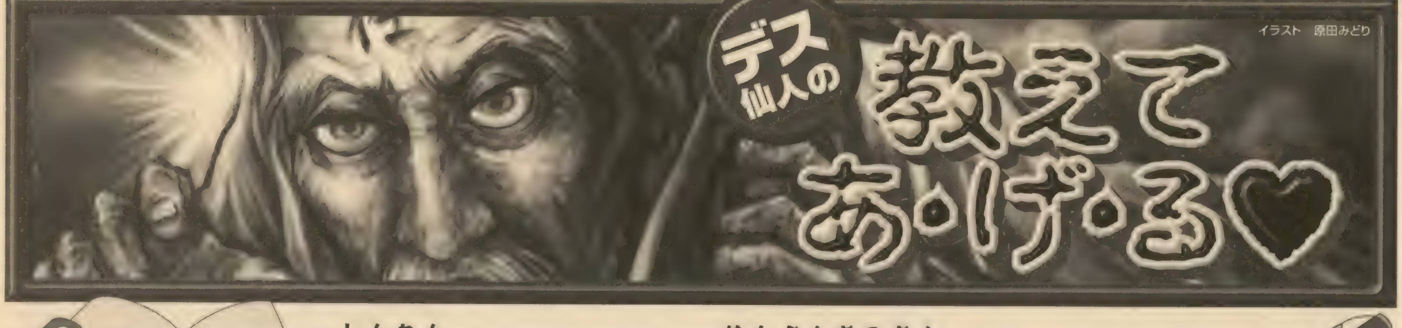
さて、先月この欄でお伝えしたとおり、北米でのゲームキューブ立ち上げは大成功といえるものだったようです。もちろん本格的な勝負はこれからですが、その第一歩として、GBアドバンスと共に任天堂の北米市場における地位をGCはしっかと確保した、といえましょう。

そうした安心感もあってか、年明け早々の現地1月7日、NOAの荒川實社長の退任が発表されました。荒川氏はNOAの設立当初から、これまで22年の長きに渡って、任天堂の北米市場でのビジネスを取り仕切ってきた人物だけに、今回の発表には驚きの声が上がっています。アメリカでは、成功を収めれば30代で引退してしまう人もいることから、荒川氏の決断も驚くことではありませんが、あまりにも突然だったことと、多くの人々に親しまれた人物であっただけに、今回の退任を惜しむ声が聞かれます。NOAでは、同じく長年にわたって同社に貢献してきた、ハワード・リンカーン会長(当時、現シアトルマリナーズCEO)が2年前に退任していますし、ピーター・メイン上級副社長も1月末で退任することが決まっています。一方日本でも、山内溥社長の退任が近いといわれています。いうまでもなく、これらの人々は今日の任天堂を文字通り一から築いてきた人々です。それだけに、こうした一連の動きは、任天堂の、次の時代へ向けた大きな変化を示すものといえるかもしれません。

その一方で、第三の市場ヨーロッパでも面白い話がありました。イギリスのレア社が昨年末に関係各社へ送ったクリスマスカードに意外なイラストが添えられていました。そこにはクリスマスツリーが描かれていて、下には5つのプレゼント。いずれも包装紙がかけられているのですが、そのうち2つは明らかにゲームキューブとゲームボーイアドバンスと分かります。その他の箱は、どうやらPS2とXboxのようで、残りの1つは、携帯電話のような形をしています。そしてその下には「どの木の下にもびっくりすることが」と書いてあります。これが即レアのマルチプラットフォーム化を示す、とは思えません。イギリス人特有のユーモアなのでしょう。でも確かに、レアはいつでも皆をびっくりさせることをしてきましたよね。果して…？

大渕先生のワンポイントレッスン

"retirement" 引退、隠居という意味です。スポーツ選手の引退も会社員の定年退職にも同様に使います。年齢はともかく、引退後は悠々自適の生活、というのには憧れます。



第17講　新年ってことで半分雑談にしちゃうのじゃ

ウース、仙人じゃ。新年早々ろくな目に遭っておりません。詳しくは「今月のデス仙人」で。えーと、2002年は株で儲けたいです。ウハウハしたいです。いつまでも正月気分を大切にってことで、今月は軽く雑談交じりで。

デス仙人とは？　学園内に出没する謎の老人（?）。一説には20代後半という話もあり。ハードウェア関係のお話に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊たちを導いてくれる偉い人。仙人だし。

Q:GBアドバンスの画面って、なんでGBCとかより暗いの？　ホットドクターペッパーうまかったです。ちなみに僕は今小6ですが、保育園の頃から飲んでます。

（沖縄県／ドリーム連邦防衛庁）

GBCやGBアドバンスの画面は、反射型TFTという液晶が使われておってな。これは明るい光が当たる状況で使えっていう液晶で、部屋の中で使うにはあまり向いておらん。引きこもらないで外で遊べという、任天堂の姿勢なのではないかと思ったりしとるが。で、アドバンスのほうが暗いのは、解像度が上がってるからかの。例えるなら目の粗い網と目の細かい網、向こうがよく見えるのは粗いほう、という感じか。

ちゅうかドクターペッパーを飲む保育園児か、ううむ。沖縄は本場アメリカの影響が強いからかのう？

Q:SFCなどのカセットがうまく動かないとき、端子部に息を吹きかけますけど、なんでいけないの？　キューブのディスク読みとり部が汚れたらどうやってキレイにしますか？

（千葉県／緑山田）

1つ目の質問。息にはたっぷりと湿気が含まれておる。結露するほど息をかければ、バッチリ故障の原因にもなるじゃろ。

2つ目。読み取り部か。これもなー、下手するとバッチリ故障の原因になっちゃうのじゃ。レンズのところじゃろ？　そこは素人がいじっていい部分とは言えん。ひとつ言えるのは「絶対汚すな」ってことかのう。汚れてしまっても、ゲームができているなら下手にいじらんことじゃ。ゲームができんほど汚れたら修理に出してプロに任せることをおすすめしておきます。

Q:GBAって、なんで電源を切ったときに残像が残るの？

（福島県／ノリンコリン）

それはGBAに限らんからのう。液晶というのは電源が切れても多少残像が残るものなのじゃ。液体に結晶が入っておるから「液晶」っていうんじゃが、電圧をかけると液体中の結晶が一定の向きに並んで目に見えるようになる…簡単に言うとこれが液晶の仕組みじゃ。電源を切ると、結晶には並ぶ力が無くなるが、液体中のことなので、並んでいた結晶はゆっくりとバラバラになっていく。ある程度バラバラになるまでは残像が残るってわけじゃよ。

Q:仙人は御飯を炊くとき、水の代わりにドクターペッパーを使うんですか？　うちもデス仙人のような生活がしたいです。デス仙人ライフのコツを教えてください。

（鳥取県／オジャパメン）

そうじゃ。ドクターペッパー飯はうまいぞ。って言ったらどうするんじゃ。キミも炊いてみるかの？　ていうかわしをどんな生き物だと思っておるのかね…。ライフのほうは、貯金を株に突っ込んで損しとけばグーよ。あとは徹夜に備えて、みんなが活動する昼間にぐっすりと寝ておけばばっちしよ。

Q:2002年新コーナー「マッスル仙人のおしえてあ・げ・る」

（福岡県／リック）

質問でもなんでもないし誰じゃそれは。わしに対するリストラ宣言なのかのう…。あ、でもわし、脱いだら結構すごいんですよ。無駄毛が。いや、体脂肪1ケタじゃし、そんなに悪くない体つきかと思いますが、「マッスル」なあ、うーむ。えーと、そのコーナー無理です。

今月のデス仙人　MarkII-FR

ちっと今月は肩が痛くて原稿を打ち込むのが大変じゃったよ。つい3日ほど前にバイクでコケましてね、ええ。軽快に仙人号で走っておったわしの前に、タクシーが突然車線変更。しかもタクシー遅すぎ。ぶつかるじゃーん。フルブレーキ。タイヤロックしました。バランス崩れました。がっしゃーん。てな感じで。体張って追突を避けたのにタクシーのヤツは逃げやがったんだこれが！　わしが道路に転がってるのによ？　とっさのことでナンバーもタクシー会社も不明。わし腹立ってます。猛烈に怒ってます。運転手に天罰下れです。肩が痛いのは、具体的には肩鎖関節亜脱臼だとかで、全治1か月だそうです。本当は腕吊ったりしないといけないらしいのじゃが、すると仕事できんしのう。ていうかマジ痛いぞ。


↑ところで新年なので家族写真です（確信犯）

はみだしデス仙人

Q 今年こそはマシュマロドクペ（ホットドクペにマシュマロを浮かべる）をやってみようと思います。（静岡県／時雨）

A あー、というかな、「ドクペ」って略し方はどうなのかな。すっごいマズそうよね、「ドクペ」って。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園・デス仙人の教えてあ・げ・る」係まで

CAPCOM VS. SND カプコンバーサスエスエヌディ

CAPCOM VS. SND カプコンVS.スーパーニンドリ Vol.6

カプコンとニンドリがタッグを組んでお送りする「カプエヌ」。インタビュー企画や、春麗としてもおなじみのカプコン広報、浦沢賀奈さんと本誌ケイ大佐の対戦コーナーなどなど! コーナー名のSNDはスーパーニンドリの略ってことで。

今年はゲームキューブも盛り上げてくれそうなカプコン。隠し球のGCタイトルって…

カプエヌ月刊インタビュー



浦沢 賀奈さん

カプコン広報の看板娘で、ニンドリを担当。イベントでは、春麗としてステージで活躍していることでも有名。ファンも多い。

●2002年が幕を開け、今年のカプコンはどう動くのか? などなど、雑談も交えて、カプコン広報、浦沢さんに聞いてみました。

— 明けましておめでとうございます。今年もよろしくお願いします。

浦沢　今年も…今年こそ! よろしくお願いします。

— 今年こそ! 今年はカプコンにとってどんな年になりそうですか?

浦沢　GBアドバンスのタイトルが続々と出ますね。まだ発表していないものもありますし、『ロックマンゼロ』とか『ブラブラ』とか、お待たせしている『ZERO3↑』や『ひつじのキモチ。』も出します。格闘系、ほのぼの系、アクション系と、様々なジャンルで出していきます! それとキューブですね。3月に『バイオハザード』を出して、そこから全シリーズを出していきます。それから…、まだ言えないなぁ…、さすがに言えない!! (笑)

— なぬ!? ってことは、他にもまだ隠しているものがあると!?

浦沢　もちろん『バイオ』だけなんてことはないです。もちろんです!

— その隠しタイトルって、今年中に発表して、しかも年内に発売?

浦沢　したいな! と。モリモリ期待していただいていいタイトルが…。今年は任天堂関係に力をいれて…ま、ロクヨンの時は3本しかだせなかったですし。

— しかも2本は移植だったしね…。

浦沢　でも今度は! GBカラーでも『バイオハザード GAIDEN』なんてものまで出しちゃうくらいですので。今だからこそGBカラー、みたいな (笑)。とにかく、いろんなタイトルを出していきますので、今年のカプコンもよろしくお願いします!

— なるほど! 秘密のタイトルにも期待ですね! ところで…、キューブはもう買いました?

浦沢　『どうぶつの森+』をついに! 大阪の宣伝チームの人間と一緒にやってます (笑)。みんなでやろう! 『森+』しかないよ、この世の中を癒してくれるのは。

— どうですか? 面白い?

浦沢　おもしろい!! キューブはまだ『森+』しか持ってないので、『ルイージマンション』とかも買おうかなと。『ピクミン』は絶対! CMもかわいかったですよね。CDも売れたし。ウチの甥っ子が『ピクミン』が大好きで、姉の携帯の待ち受け画面が『ピクミン』なの。で、それを甥っ子に見せると、「食べ〜られ〜る〜」って歌うの (笑)。

— (しばらくゲームキューブの話などで盛り上がる) 話が思いっきりそれてしまいましたけど、新年早々に『ロックマン ゼロ』が発表になりましたね。

浦沢　そうですね。ロックマンは今年で15周年ですし。『エグゼ』のアニメも始まりますしね。『ロックマン ゼロ』は昔からの『ロックマン』シリーズのファンにも納得できるような難易度設定になってると思いますよ。その先のシリーズ展開は…まだ秘密です!

— やっぱりカプコンにはキューブで格闘タイトルを出して欲しい! と思うんですけど。

浦沢　ウチは格闘帝国ですからね。出るといいね! とか言って (笑)。このページのタイトルもそれっぽいし! (笑) 通信環境も整えば、対応させられますしね。ウチ、通信は得意なんで、出せたらいいなぁと…思います、個人的に (笑)。遅いよカプコン! (笑)

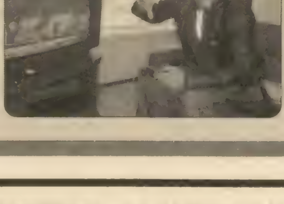
— そうだよ! って自分で言ってどうするの!! (笑) そんなこんなで、今年もたくさんソフトを出してくださいね。

浦沢　はい! 今年も頑張ります! そしていろんなイベントで「ニンドリ読んでます」って声をかけてくれる皆さん、どうもありがとうございます! イベントで春麗やってると、私のところにニンドリを持ってきてくれたりして応援してくれるんです。超うれしかった! これからもよろしくお願いします!

カプエヌ流対戦道場

『カプエヌ2』吉祥寺大会に乱入し、春麗な浦沢さんとの対戦に敗れたケイ大佐。罰ゲームとして、カプコン社内の一室で『カプエス2』(しかもPS2版) を3時間も練習することに…。さっさとキューブでも出してくれよ〜!!

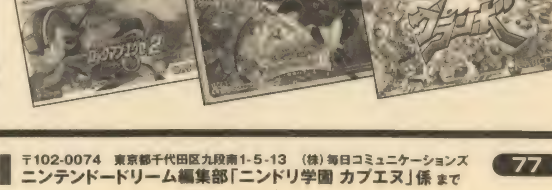
第4回対戦の罰ゲーム



PS2で練習させられるとは屈辱…。この恨み晴らさでおくべきか!

プレゼント

カプコンからのお年玉! ってことで、なんと今回はGBアドバンスソフトをプレゼント。『ロックマン エグゼ2』『ブレス オブ ファイアII』『グランボ』のどれか1つを抽選で3名様にプレゼント! 下の宛先まで希望の商品名を明記して応募してね。



お便りのあて先は
登場した方への応援のお手紙、カプコンへの質問などを募集中です。プレゼント希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・希望のプレゼント名を書いて右のあて先まで送ってください。このコーナーへの感想もお待ちしてます!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 カプエヌ」係 まで

秋葉原 アキハバラ 価格調査団

アキハバラ カカク チョウサダン

?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥ ?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥

今月の価格動向

今回の調査日は1月9日。お年玉商戦も終わり、1年で最も価格が下がりやすい時期だが、今年は派手に値下がりしたソフトは見当たらなかった。GCソフトは今月も価格が安定している。



◆今なお堅実に売れ続けている「ピクミン」

ゲームキューブタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	メモリーカード	その他
ウェーブレース ブルーストーム	RAC	6800	2980	2001年9月14日	任天堂	1〜4人	12ブロック	
SSX TRICKY	SPT	5800	4980	2001年12月27日	EAスクウェア	1〜2人	5ブロック	
スーパーモンキーボール	ACT	5800	3980	2001年9月14日	セガ	1〜4人	3ブロック	
ソニックアドベンチャー2バトル	ACT	6800	5800	2001年12月20日	セガ	1〜2人	11ブロック	GBAケーブル対応
大乱闘スマッシュブラザーズDX	ACT	6800	5900	2001年11月21日	任天堂	1〜4人	11ブロック	
どうぶつの森+	ETC	6800	5480	2001年12月14日	任天堂	1人	59ブロック	GBAケーブル対応
ピクミン	ACT	6800	5800	2001年10月26日	任天堂	1人	19ブロック	
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPT	6800	3980	2001年11月15日	EAスクウェア	1〜4人	29ブロック	
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ADV	6800	5480	2001年12月7日	ケムコ	1〜2人	1ブロック	
ルイージマンション	ACT	6800	2980	2001年9月14日	任天堂	1人	3ブロック	

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン	ACT	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
アドバンスGTA	RAC	4980	3980	2001年3月21日	MTO	1〜2人	○	×	
アドバンスラリー	RAC	4980	3380	2001年12月7日	MTO	1〜2人	○	×	
アドベンチャーオブ東京ディズニーシー	ETC	5800	売切	2001年11月22日	コナミ	1人	×	×	
ESPN X Games Skateboarding 2002	SPT	5800	3880	2001年10月25日	コナミ	1人	×	×	
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	SPT	5800	3880	2001年12月20日	コナミ	1人	×	×	
EXモノポリー	TAB	5800	3880	2001年7月13日	タカラ	1〜5人	○	×	モバイル対応
ウィザードリィ サマナー	RPG	5800	4980	2001年12月21日	メディアリング	1人	×	×	
ウイニングポスト for GBA	ACT	5600	4980	2001年3月21日	コーエー	1人	×	×	
エキサイティングバス	SLG	5800	4980	2001年12月20日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
Sk8 Tony HawK's PROSKATER2	SPT	5800	4980	2001年12月14日	サクセス	1人	×	×	
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	4800	1480	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	○	○	
黄金の太陽	RPG	4800	3780	2001年8月1日	任天堂	1〜2人	○	×	
億万長者ゲーム〜のっとり大作戦〜	TAB	4800	3980	2001年11月30日	タカラ	1〜4人	○	×	
風のクロノア〜夢見る帝国〜	ACT	5300	3980	2001年7月19日	ナムコ	1人	×	×	
学校をつくろう!! アドバンス	SLG	4980	3880	2001年12月7日	VIS	1〜2人	○	×	
かわいいハムスター	SLG	5200	3980	2001年10月26日	MTO	1〜2人	○	×	
機械化軍隊	SLG	5800	4780	2001年11月30日	ケムコ	1〜4人	○	×	
奇々怪界あとばんす	ACT	5200	3980	2001年10月5日	アルトロン	1人	×	×	
機動天使エンジェリックレイヤー	SLG	5500	4480	2001年12月14日	エポック社	1〜2人	○	×	
逆転裁判	ADV	4800	3980	2001年10月12日	カプコン	1人	×	×	
極 麻雀デラックス 未来戦士21	TAB	5200	3980	2001年8月10日	アテナ	1〜4人	○	×	
筋肉番付〜決めろ!奇跡の完全制覇〜	ACT	5800	4880	2001年12月6日	コナミ	1〜2人	○	×	
筋肉番付 金剛くんの大冒険!	ACT	5800	1905	2001年7月26日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
クランボ	RPG	5300	4480	2001年12月28日	カプコン	1〜2人	○	×	
くるくるくるりん	ACT	4800	2980	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	×	○	
ぐるロジチャンプ	PUZ	4980	3880	2001年11月29日	コンパイル	1〜4人	○	○	
激闘! カーバトラーGO!!	RPG	4800	2980	2001年11月30日	VIS	1〜4人	○	×	
ゲットバッカーズ奪還屋	RPG	5800	4480	2001年4月26日	コナミ	1人	×	×	
幻想水滸伝カードストーリーズ	RPG	5800	2980	2001年9月13日	コナミ	1〜4人	○	×	
コナミワイワイレーシング アドバンス	RAC	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1〜4人	○	×	
コラムスクラウン	PUZ	4800	2980	2001年12月13日	セガ	1〜2人	○	○	
西原理恵子の殿堂麻雀	TAB	4800	3380	2001年9月28日	メディアリング	1〜4人	○	○	
THE KING OF FIGHTERS EX 〜NEO BLOOD〜	ACT	5800	4780	2002年1月1日	マーベラス	1〜2人	○	×	
三国志	SLG	6800	5980	2001年11月30日	コーエー	1〜8人	○	×	
サンサーラナーガ1×2	RPG	4980	売切	2001年12月14日	VIS	1人	×	×	
JGTO公認 GOLF MASTERモバイル	SPT	5800	3980	2001年7月26日	コナミ	1〜4人	○	×	モバイル対応
Jリーグポケット	SLG	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
実況ワールドサッカーポケット	SPT	5800	3980	2001年12月13日	コナミ	1〜2人	○	×	
上海アドバンス	PUZ	4800	3980	2001年12月14日	サンソフト	1〜4人	○	○	
ジュラシックパークIII アドバンストアクション	ACT	5800	2980	2001年8月30日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII 〜失われた遺伝子〜	ACT	5800	3980	2001年11月1日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII 〜恐竜にあいにいこう!〜	SLG	5800	2980	2001年8月9日	コナミ	1〜2人	○	×	
スーパーストリートファイターII Xリバイバル	ACT	4800	2980	2001年7月13日	カプコン	1〜2人	○	×	
スーパーパズルボブルアドバンス	PUZ	4800	3980	2001年12月21日	タイトー	1〜2人	○	×	
スーパーブラックバスアドバンス	SLG	4800	2480	2001年8月10日	スターフィッシュ	1〜4人	○	×	
スーパーマリオアドバンス	ACT	4800	2780	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	○	○	
スーパーマリオアドバンス2	ACT	4800	4170	2001年12月14日	任天堂	1〜4人	○	○	
スーパーロボット大戦A	SLG	5800	4980	2001年9月21日	バンプレスト	1人	×	×	
スウィートクッキーパイ	TAB	4980	3980	2001年12月21日	カルチャーブレーン	1〜4人	×	×	
スタコミ	ETC	5800	1980	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
スペースヘキサイト メーテルレジェンドEX	PUZ	5300	1980	2001年4月27日	ジョルダン	1〜2人	○	○	
スロット! プロ・アドバンス	ETC	4800	3980	2001年12月28日	日本テレネット	1人	×	×	
ゼロツアーズ	RPG	5480	1480	2001年7月27日	メディアリング	1〜2人	○	×	
全日本GT選手権	RAC	5200	1280	2001年3月21日	ケムコ	1〜4人	○	×	モバイル対応
ZOIDS SAGA	RPG	5400	売切	2001年11月30日	トミー	1〜2人	○	×	
Z.O.E 2173 TESTAMENT	SLG	5800	1905	2001年9月27日	コナミ	1人	×	×	
ソニックアドバンス	ACT	5800	4980	2001年12月20日	セガ	1〜4人	○	○	
大戦略 for ゲームボーイアドバンス	SLG	4980	3980	2001年12月7日	メディアカイト	1〜2人	○	×	モバイル対応
ダイヤトロイドワールド	RPG	5300	4280	2001年12月7日	エポック社	1〜2人	○	×	

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
タクティクスオウガ外伝	SLG	4800	3780	2001年4月27日	任天堂	1〜2人	○	×	
耽美夢想マイネリーベ	SLG	5800	3980	2001年4月26日	コナミ	1〜2人	○	×	
チューチューロケット!	PUZ	4800	3280	2001年3月21日	セガ	1〜4人	×	○	
チョロQアドバンス	RAC	4800	2980	2001年6月29日	タカラ	1〜4人	○	×	
鉄拳アドバンス	ACT	5300	3980	2001年12月21日	ナムコ	1〜2人	○	×	
トイロボフォース	SHT	5200	1980	2001年4月27日	グローバルA	1〜2人	○	×	
トゥイティーのハーティーパーティー	TAB	4980	2980	2001年3月21日	ケムコ	1〜4人	○	×	
ドカポンQ モンスターハンター	RPG	4800	2480	2001年8月3日	アスミックA	1〜2人	○	×	
ドナルドダック アドバンス	ACT	5300	4750	2001年12月21日	Ubiソフト	1人	×	×	
ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	ACT	4800	3980	2001年4月27日	エポック社	1〜4人	○	×	モバイル対応
トルネコの大冒険2 アドバンス	RPG	5980	5220	2001年12月20日	エニックス	1人	○	×	
なかよし麻雀かぶリーチ	TAB	5800	2980	2001年10月25日	コナミ	1〜4人	○	×	
ナポレオン	SLG	4800	980	2001年3月21日	任天堂	1〜2人	○	○	モバイル対応
ナムコミュージアム	ETC	3800	3280	2001年12月7日	ナムコ	1人	×	×	
信長の野望	SLG	6800	5780	2001年9月28日	コーエー	1〜4人	○	×	
爆転シュート ベイブレード	ACT	5300	4480	2001年12月6日	ブロッコリー	1〜2人	○	×	
爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	4980	1980	2001年3月21日	アトラス	1〜2人	○	×	
ハテナサテナ	PUZ	5200	3980	2001年10月4日	ハドソン	1〜4人	○	×	
ハムスター物語2GBA	SLG	5800	4980	2001年10月19日	カルチャーブレーン	1〜4人	○	○	
ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー	ADV	5200	2480	2001年10月19日	イマジニア	1人	×	×	
パワプロクンポケット3	SPT	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1〜2人	○	×	
ヒカルの碁	TAB	5800	売切	2001年10月25日	コナミ	1〜2人	○	×	
ピノビィーの大冒険	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
ピンキーモンキータウン	ETC	4800	2980	2001年12月21日	スターフィッシュ	1〜4人	○	○	
ファイナルファイトONE	ACT	4800	2480	2001年5月25日	カプコン	1〜2人	○	×	
ファイヤープロレスリングA	SPT	5800	1480	2001年3月21日	スパイク	1〜4人	○	×	
ファランクス	SHT	4980	2780	2001年10月26日	ケムコ	1人	×	×	
FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001	TAB	5800	4780	2001年9月20日	コナミ	1〜2人	○	×	
プレイノベル サイレントヒル	ADV	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
ブレス オブ ファイア -竜の戦士-	RPG	4800	1480	2001年7月6日	カプコン	1人	×	×	
ブレス オブ ファイア2 -使命の子-	RPG	4800	3480	2001年12月21日	カプコン	1人	×	×	
ぼくのカブト虫	SLG	5200	1980	2001年7月13日	MTO	1〜2人	○	×	
ぼくのクワガタ	SLG	5200	1980	2001年8月3日	MTO	1〜2人	○	×	
ぼくは航空管制官	SLG	5800	2980	2001年3月21日	タム	1人	×	×	
ボンバーマンストーリー	ACT	5200	4480	2001年4月27日	ハドソン	1〜4人	×	○	
麻雀刑事	TAB	5200	2480	2001年7月12日	ハドソン	1〜4人	○	○	
マジカルバケーション	RPG	4800	3780	2001年12月7日	任天堂	1〜2人	○	×	
マリオカートアドバンス	RAC	4800	2980	2001年7月21日	任天堂	1〜4人	○	○	
ミスタードリラー2	ACT	4800	3780	2001年3月21日	ナムコ	1〜2人	○	×	
みんなでぷよぷよ	PUZ	4800	3780	2001年10月18日	セガ	1〜4人	○	○	
MUTSU(ムツ ウォーター ルーパー)	ETC	5200	4280	2001年12月21日	トミー	1〜2人	○	×	
メダロット・ナビ	SLG	5800	2980	2001年9月7日	イマジニア	1〜2人	○	×	
モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	5800	2980	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
桃太郎まつり	ETC	5200	1980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
森田将棋あどばんす	TAB	5800	4480	2001年7月12日	ハドソン	1〜2人	○	○	モバイル対応
モンスターガーディアンズ	SLG	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
モンスターファームアドバンス	SLG	5800	売切	2001年12月7日	テクモ	1〜4人	○	×	
役満アドバンス	TAB	4800	3780	2001年10月26日	任天堂	1〜4人	○	○	
遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	ETC	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1〜2人	○	×	
遊戯王デュエルモンスターズ5	TAB	5800	2480	2001年7月5日	コナミ	1〜2人	○	×	
遊戯王デュエルモンスターズ6	TAB	5800	3980	2001年12月20日	コナミ	1〜2人	○	×	
優駿ラプソディー♪	RPG	4800	1980	2001年6月29日	カプコン	1〜2人	○	×	
友情のビクトリーゴール4v4嵐	SPT	5800	2980	2001年11月15日	コナミ	1〜2人	○	×	
ラブひなアドバンス	ADV	5800	2980	2001年9月7日	マーベラス	1人	×	×	
烈火の炎 THE GAME	ACT	5800	3980	2001年12月20日	コナミ	1〜2人	○	×	
ロックマンエグゼ	ACT	4800	3780	2001年3月21日	カプコン	1人	○	×	
ロックマンエグゼ2	ACT	4800	3880	2001年12月14日	カプコン	1人	○	×	
ロボットポンコッツ2	RPG	5200	2980	2001年9月13日	ハドソン	1〜4人	○	×	
ワリオランドアドバンス	ACT	4800	3480	2001年8月21日	任天堂	1人	×	×	
ワールドアドバンスサッカー	SPT	5200	3980	2001年12月7日	ハンズオン	1〜2人	○	×	

●GBAソフト価格表の見方 ・定価…メーカー希望小売価格 ・秋葉原…秋葉原電気街での新品最安値 ・マルチ…マルチカートリッジプレイ対応 ・ワン…ワンカートリッジプレイ対応 ・モバイル対応…モバイルアダプタGB対応

Nintendo DREAM 4月号は、2月21日発売です。

特製シール VOL. 66

「スマブラDX」「どうぶつの森+」など任天堂の人気ソフトがいっぱいだよ!

「スマブラDX」の隠しキャラクターズ大集合!>>>



「どうぶつの森+」の島の住民とどうぶつの森カードeのシールだよ>>>







GCソフトのタイトルシール(プラスチックケースの背面に貼ってね)

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

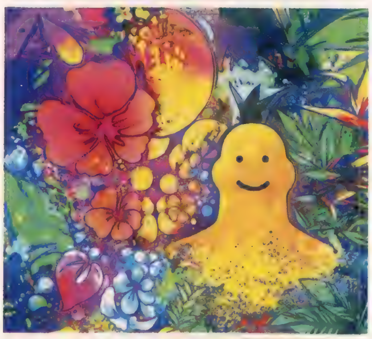
SSX TRICKY

ハイパースポーツ2002 WINTER

バーチャストライカー3 ver.2002

「巨人のドシン」のシールだ>>>







こちらは「動物番長」>>>

動物番長™





This is the Time! Nintendo 2002

任天堂の勝負の年！



今年はチャレンジャーである任天堂が、
ゲーム業界全体のなかで、
メジャーな地位を獲得できるか否かの
勝負の年になります。



SATORU IWATA INTERVIEW

歴史的にあらゆるゲーム機は2年目の過ごし方で命運が決まってしまう。だからゲームキューブにとって2002年は「勝負の年」。

任天堂が21世紀に放った新ハード、ゲームキューブとGBアドバンス。この2つのハードが登場してから早くも2年目を迎えた。任天堂の経営企画室長の目に、年末年始商戦はどう映ったのか？ 先行するPS2に水をあけられるなかで、はたして勝算はあるのか？ 今年最初のインタビューは、おなじみ岩田聡さんにご登場いただいて、たっぷり話をうかがったのだ。



任天堂 取締役経営企画室長

岩田 聡さん

●1959年北海道生まれ。東京工業大学卒業後、ファミコンが発売される前年の1982年、ハル研究所に入社。『星のカービィ』シリーズや『MOTHER2』、『スマブラ』などの開発を手がけ、2000年より現職に就任。ソフト、ハードともに深い知識をもつ、任天堂のスポークスマンとしても活躍中



昨年末に予定通り140万台のキューブを出荷

―― 2001年に発売された新ハードが、最初に迎えたクリスマス商戦だったわけですが、どんな印象を？

岩田 任天堂にとっては、とてもよいクリスマスでしたね。世界中でよかったんですが、とくに新ハードが出た日米は、とてもよかったと思います。

―― 日本国内に限っては…？

岩田 期待通りにしっかり売れましたよね。

―― やっぱり『スマブラDX』が順調にハードを引っ張ったと…？

岩田 数的にはね。でも、「ピクミン」の歌がオリコンで1位になったり(笑)。

―― あれは本当にいいニュースでした(笑)。でもピクミンの「愛のうた」は、宇多田ヒカルの厚い壁に阻まれて、最高で2位だったんじゃないんですか？

岩田 いえ、デイリーの調査では、何度も1位になっているんですよ。12月15日と、12月第4週の週末の4日間くらい。クリスマスの連休はファミリーが街に出て、「ピクミン」のCDを買っていったという感じでしたね(笑)。なんか、「任天堂のソフトと同じ売れ方だ～」と思ってみてたんです(笑)。

―― そうですね～（笑)。

岩田 「週末に強い任天堂」って(笑)。

―― ファミリーにも強いし(笑)。

岩田 最初は『ピクミン』というこれまでにないゲームを作ったので、「どうやって宣伝しよう？」と、広告担当の人たちとみんなで悩んだんです。そのときにあのようなCMの案があがってきて、「絶対にこれだ！」というのが、開発サイドでもすごくあったんです。



大ヒットした「愛のうた～ピクミンのテーマ」。ストロベリーフラワーがテレビに出てこないのは、ボーカルのわたなべともえさんの出産がひかえてるからなんだとか

―― 宮本さんもそう言ってました。

岩田 「この歌を使うのがいい」とみんなが思ったからあのCMになったんですけど、これほどのブームになるとはね。だって、宇多田ヒカルや浜崎あゆみのCDより売れるっていうのは、どういうことなんでしょうね(笑)。

―― あの曲で、『ピクミン』の知名度が一気にあがりましたよね。ところでキューブが発売されて、4ヶ月ほどすぎたわけですが…。

岩田 最後はやっぱり任天堂の倉庫が空になってしまいました。営業には「年明けに商品がほしいので、もっと出してくれ！」という要望が寄せられているようなんですけど。

―― キューブ本体が？

岩田 ええ。だから国内で予定していた140万台は、2001年中にちゃんと出荷できたんです。実際には流通在庫があるので、店頭で全部売り切れたということではないんですが…。

―― お店に行ってもいつでも買える状態なので、専門誌としてはちょっぴり不安になったりしたんですが。

岩田 でも、年始商戦のある時期には、あちこちのお店でショートすることになるでしょう。年末も色によってはあちこちで品切れがおきたようですし…。

―― ブラックに人気があるみたいですね。

岩田 ええ。それで12月はブラックの出荷数を増やしたんです。でも、難しいもので、「オレンジが品切れです」なんて話が後から出てきたり。

―― オレンジもかわいい色ですからね。

岩田 12月24日のクリスマスの日は、いろんなお店で、ブラックもオレンジも品切れになったようですよ。

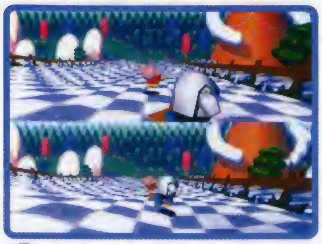
任天堂が魅力的なキャラクターをまた獲得

―― 2001年に発売されたキューブのソフトは任天堂5本、サードパーティ5本の計10本だったわけですね。一方N64のときは、4ヶ月で発売されたソフトが4本だったことを考えると…。

岩田　あははは(笑)。

──　とてもがんばってますよね(笑)。

岩田　N64が発売された96年は、私はハル研にいたので…。でも、あのときは『カービィのエアライド』がなかなか出せなくて迷惑をかけたかも(笑)。



幻のN64ソフト「カービィのエアライド」。このゲームの開発が中止になったからこそ、「スマブラ」が世に出ることになったのだ

──　出ませんでしたね～(笑)。まあ、N64のときと比べると、ソフトは順調に出ていますよね。

岩田　そうですね。

──　それで、年末年始にキューブを買って、これから楽しもうというユーザーさんも多いと思うので、これまでに発売されたソフトのおさらいをしたいんですが。

岩田　はい。まず『ルイージマンション』は光と影がテーマで、これまでのハードでは扱えなかったテーマを、ちゃんと扱ったらゲームがどう変わるかということにチャレンジしたソフトですね。おなじみのマリオシリーズのキャラクターを起用して、誰もが親しみを感じて、さらに新しさも感じてもらおうということで作りました。



キューブと同時発売の「ルイージマンション」。2つのスティックを同時に操作するという点でも新しいゲーム

──　『ウエー　ス』は？

岩田　こちらは水を表現することにエネルギーを割いたらどんなことができるのか、屈折や反射をどこまで表現できるのかにチャレンジしたわけです。本当に水があるような感覚を味わってもらおうということですね。

──　そして『ピクミン』。

岩田　『ピクミン』は、新しいハードでたくさんのキャラクターを同時に動かすことができるなら、シリーズものに頼らず、どんな新しいものができるのかということに宮本がチャレンジしたソフトです。この1年の日本市場をふりかえったときに、シリーズもの以外で売れたゲームがどこにあるのかと。

──　本当にありませんね。

岩田　そのような状況を考えるとスゴイことですよね。まったくのゼロから考えて、日米でこれだけ売れつづけているわけですから。もう紛れもなく多くの人が、「任天堂はまた魅力的なフランチャイズキャラクターを獲得した」と、うらやむ状況ができたと思います。日本で成功したのは、広告がうまくいったこともあるし、ゲームの内容がこれまでにない新鮮さがあってのことだと思います。多くの人が『ピクミン』に興味をもってくれて、やってみたいと思ってくれた。それで、やってみた人はポジティブな印象をまわりに伝えてくれた。だから、『ピクミン』はじわじわ売れ続けているわけで…。本当にじわじわ型の典型ソフトですね。



任天堂の新しい顔・ピクミン。まだキューブを買っていないけど、「いつかは遊びたい」と思っている人はかなりいるんでしょうね

──　そうですね。その3本のソフトは、それぞれのテーマにチャレンジしていて、すごくいいゲームだと思います。でも、少しばかり嫌味なことを言うと、「ボリューム的にものたりなかったかな？」という印象もあるんです。

岩田　ゲームのボリュームに関しては確かにいろんな意見があって、どんなゲームでも不満を持つ方もいらっしゃると思います。確かにその3本について、ボリュームがものたりないという声は聞いたことがあります。とくに『ルイージマンション』についてかな？　それに『ピクミン』についても同じようにおっしゃる方もいましたが、1本のゲームのゴールにたどりついて、それでおしまいというわけじゃなくって、何度も遊んでほしいということをずっと考えて作ってるんです。N64版の『スマブラ』を、いまふりかえると、ボリューム的にチープであったにも関わらず、なぜあれほど長い期間、何度も遊んでもらえたのか？　それはまさにリプレイバリューなわけじゃないですか。

──　繰り返し遊ぶことに価値があるというわけですね。

岩田　そのリプレイバリューの要素をそれぞれのソフトにあわせて作ってあって、2回、3回、5回遊んでいくなかで、新しい発見がある。しかも1回目にはできなかったことが、「2回目以降にできるようになって楽しい」というお客さんがもちろんいるんです。けど、一方では「もう同じことはしたくない」というお客さんも確かにいますよね。

──　正直『ピクミン』はもっといろんな敵と出会いたいと思ったんです。もっといろんな地形を探検したいとも思ったし…。だから、『ピクミン』の続編に期待する気持ちも大きいんですね。

岩田　でも、同じフィールドでも、何度も遊んでいただくと新しい発見がきっとありますよ。

──　確かにそうですね。

岩田　だから、自分で買った方は、もっと『ピクミン』の世界を味わうべきですよ。まだ、気がついていないところがたくさんあるはずですから。

──　でも、最終ボスを倒したら安心しちゃうところがあって…。

岩田　最近は早くゲームをといて、1日も早く中古ショップに売ろうみたいな、変な風潮にみなさんがつきあうような傾向になっていて、「それはいいことなのかな」と思うわけです。

お客さんに楽しんで欲しい一念でソフトを作る

──　ところで、この3本のソフトには、開発者に向けて「キューブではこんなことができますよ」といったメッセージが込められていたところはなかったのですか？

岩田　任天堂は開発者に向けてソフトを作る会社ではありません。これまで、開発者に向けてソフトが作られたという見方があったとしても、それは結果論なんです。宮本はお客さまに対して、驚いてほしい、おもしろがってほしいとの一念でソフトを作っているわけですね。

──　その通りです。失礼しました(笑)。

岩田　新ハードに人をビックリさせるための新しい機能があれば、それを使いきってしまおうとするんですよ。だから、私がハル研時代によく宮本に言っていたことなんですが、「すべての機能を使いきらないで、草1本くらい残しておいてくださいよ」って(笑)。

──　宮本さんが作ったソフトの後には、草の1本も残らない(笑)。

岩田　「早く作りはじめて、草の1本も残さないのはズルイですよ～」って言ってたんです(笑)。



N64と同時発売の『スーパーマリオ64』(1996年)。このソフトが「草の1本も残さないような」すごいゲームだったからこそ、後に続こうとする開発者はとても苦労したみたい

──　ただ、キューブの同時発売ソフトとして、『マリオ』や『ゼルダ』が出てこなかったというところに、今回は草が残っているとも言えますよね。

岩田　やっぱりゲーム毎にわけて使うんですよ。テーマを決めてね。

──　だから、キューブって、いきなりドーンって感じじゃないんですけど、これから徐々に徐々に楽しみが増してくるようなハードになりそうですね。そ

れで、第1回目のドーンとして『スマブラDX』が出てきたわけですが。

岩田 『スマブラDX』って、ある種、いろんな要素を過剰なほど詰めこんであるので、あれが6800円の基準だと言われると、これ以上ソフトを作り続けられないですよ。でも、誰かが代表して、ある時期にハードを背負わなければいけないわけで、今回はその役割がたまたま桜井(政博＝ハル研究所)にまわってきて、彼もそれを意気に感じてがんばってくれたんです。

―― 桜井さんは、年末年始をちゃんと休むことができたんでしょうか？

岩田 そのようです。でも、去年の正月は『スマブラDX』の絵コンテを描いてたようですね。

―― 『スマブラDX』は、ミリオンセラーが確実で、期待通りの役割を果たせたといえますよね。

岩田 そうですね。



「スマブラDX」の魅力は、いわずもがな。人によってはとんでもないくらいのプレイ時間を遊んでいることでしょう

―― そして、5本目の『どうぶつの森＋』。N64版では時計機能という特殊なチップを積んでいたために、リピートをかけるのが難しくて、早くもキューブ版で登場したわけですね。

岩田 もし、N64版を発売した去年の4月の段階でいきなり爆発していれば、夏休みくらいの時期に大量にリピートをしていると思いますよ。でも、じわじわときて、「買えない、買えない、どこで買えますか？」という話がでてきたときには、もう年末商戦がみえる時期だったんです。一方でゲームキューブで作れば、もっと素直に作れることがわかっていたし、可能性がひろがることもわかっていたわけです。もともと『どうぶつの森』はキューブで出そうという話もありましたしね。

―― このソフトって、派手さはないんですけど、いろんな魅力がありますよね。たとえばファミコンソフト。ふつうだったら、「ファミコンベストコレクション」みたいに、光ディスクに何本もいれて販売すると思うんですね。

岩田 もともと「ファミコンベストコレクション」のようなものを作りたかったわけではなくって、『どうぶつの森』を「もっと魅力的なものするにはどうしたらいいか」というところから企画がスタートしているわけです。

―― でも、あのような形で、何年も前の遺産をきっちり生かせるというのは、とってもすばらしいことですよね。

岩田 『どうぶつの森＋』の場合、ファミコンソフトに興味を持たれて、それで遊びはじめた方もいらっしゃるようですからね。

―― そうです。ファミコンソフトを集めることだけを目的にしているバカヤローが編集部にも1人いるんです(笑)。動物に一度も話しかけようとしないんですよ。

岩田 ダメだ、そりゃ(笑)。

―― それに、通行のじゃまになるからと言って、木を全部切り倒そうとするんですよ(笑)。

岩田 あははは。



編集部Eの部屋がこれ。ムダなものを一切置かず、見事にファミコン家具が並んでいるが、家の外は砂漠化しているのだ

―― 『どうぶつの森＋』は、はじめてGBアドバンスとつながったソフトでもありますね。カートリッジをさしていないのに、画面が出てくるというのはやっぱり不思議です。

岩田 変な感じですよね。僕らの仕事は、みんなが味わったことのないことを、お客さんに抵抗なく楽しんでもらうことだと思っているんですね。

―― それに、カードeリーダーにも早くも対応するということで…。ほかの1本のパッケージにおさまるゲームがほとんどですが、『どうぶつの森＋』はいろんな広がりがありますよね。

岩田 やっぱりコミュニケーションがテーマのゲームですから。外に開かないといけないソフトなので、最初から意識が違ってますよね。

―― だから、『どうぶつの森＋』で遊んでいると「未来」が見えてくるというか…。それらの新しい仕掛けがモチーフになって、2002年のソフトにつながっていくということはないのですか？

岩田 僕らは、他にもいろんな仕掛けを考えてますから。『どうぶつの森＋』は大事な軸ですけど、軸はそれだけではないんですね。

―― 先月のインタビューで、手塚さんが「手渡しでできるコミュニケーション」と言ってましたけど、そこが『どうぶつの森＋』の魅力なんでしょうね。あと、山内社長が「中古屋に売られないようなソフトを作る」という発言も…。

岩田 というより「中古屋に売られるようなソフトを作る方が悪い」って言い方でしたね(笑)。

―― まさに『どうぶつの森＋』は中古屋に売られないソフトだと思います。

岩田 でも、そのようなことはいつも考えながら作っているんですよ。

―― そりゃそうですね(笑)。ところで、『どうぶつの森＋』のようなソフトって、見た目がセンセーショナルじゃないだけに、人に魅力を伝えづらいソフトでもありますよね。じっくり遊ぶと、いろんな魅力がわかってくるんですが…。

岩田 僕らは何年も前に「絵のはったり」で勝負する流れからは、別の道を歩まないと、この仕事は続けられないと決めたんです。だから、別の道で、人より先に考えはじめたぶんだけ、ちょっと先を行ってると思いますよ。そこでウ～ン、ウ～ンと悩んできて、出した答えのひとつが『スマブラDX』や『どうぶつの森＋』になっていることだと思いますね。

―― そう、とても新しいんです。でも、「絵のはったり」は多くの人を巻き込みやすいんですよね。

岩田 伝わりやすいですから。ただ、その先はもうないですよ。行き着くところに行ってますから。絵だけで人を驚かすことは、もうほとんど不可能でしょうね。

―― 確かに。

岩田 絵に10倍のエネルギーをかけても、お客さんは変わらない驚きしか得られないところまで到達したんです。

違う道で悩んだことがアウトプットの段階に

―― 逆に『スマブラDX』は、魅力がとてもわかりやすいソフトですね。

岩田 でも『スマブラ』も、最初に出たときはあんなに誤解されたわけじゃないですか。N64のときに長い時間をかけて理解してもらい、楽しさが口コミで伝わり、場を共有できる遊びにひろがっていったから、いま、「わかりやすい」だの、「最大の期待ソフト」だの言ってもらえますけど、N64版が出たのは、わずか3年前ですよ。

―― 確かにそうでした。

岩田 99年1月に『スマブラ』が出たとき、最初はどういう誤解があったか。

―― 本当に誤解してました。マリオとピカチュウが闘っていいのかといった批判もありましたし。

岩田 「任天堂がとうとうこんなこともやるようになったか！」って(笑)。それに「取っつきはいいけど浅い」と批評されたり。

―― 最初は、国内で200万本近くの大ヒット商品になろうとは、誰も予想できませんでしたしね。



N64版『スマブラ』が本誌の「期待のソフトランキング」で1位になったのは1度限り。ソフトの発表から2カ月後には発売されるというあわただしさだったのだ

岩田 新しいことをはじめると、最初は大変ですが、でも、そうは言っても、それぞれソフト作りをするうえで、じっくり考えてきたことが、そのようないい形でひとつずつ実ってきていると言えるでしょうね。『ピクミン』だって、実際

に商品になるカタチで作っている期間は短いんですけど、ゼロから企画を考えて、あの答えが出るまでにはかなりの時間とエネルギーをかけてるんです。そこにパワーをかけないと、あのような回答は出ないですよ。任天堂は、「絵のはったり」の先に答えはないということで、違う道を走りだした。そのなかでいくつか見つかった答えがいまアウトプットされてるんだと思います。ちゃんとお客さんが満足できるものをアウトプットしていけば、必ず最後には伝わるはずだと思ってやってますから。目新しいものをさっと作って、ポンと宣伝をしたら売れるというほど、お客さまをカンタンに乗せられる時代じゃないと思うんです。

―― ゲームに限らないことですが、最近は、ヒットチャートに売り上げが左右される傾向にありますよね。

岩田 現在は、「一人勝ちの時代」とか「勝ち馬に乗らないと恥ずかしい」という時代ですから。いま、流行っていないもの、主体じゃないものを選ぼうとすると一見勇気がいりそうに思えるんですけど、一方でそのようなものに左右されていないのが子供たちで、結果的にそんな層の人たちに任天堂が支持されることが多いということになるんでしょう。

―― 子供は純粋に面白いものを評価しますからね。

岩田 だからといって、任天堂は決して子供向けにソフトを作っているわけじゃないんですけどね。大人の人たちからも、「わかったら面白い」と言ってもらえるわけで。ただ、十分に面白さが伝わっていないこともあって、見た目がかわいらしいので、「子供を対象に作っているのに決まってる」とか、「幼稚に決まってる」とか、そのような思いこみで評価されたりする。でも『ピクミン』のどこが幼稚かと言えば、ぜんぜんそうじゃなくって、逆に「こんなにブラックにしていいの？」みたいなところもありますからね（笑）。

―― オリマーが、実はピクミンに利用されてるんじゃないかとか、ドキッとさせられる表現もありますね。

岩田 僕らは万人に向けて、誰もがわかって遊べるようなソフトを作ったり、それぞれの遊びがフィットするのはどこの層なんだろうとさがしながら、もがき苦しんでソフトを出すわけです。でも、お客さんはパッと見の印象ですべてを決めて、勝ち馬かどうかを判断しようとするんですけど、ときどき勝ち馬かどうかじゃないところで動いてくれることもあるわけですよ。ゲームに質がともなっていれば、じわじわいって、気づいたらものすごいムーブメントになっているということは、かつての『スマブラ』がそれを証明し、いま『ピクミン』や『どうぶつの森＋』でそれが起こりつつあると思うんですね。



ピクミンは投げられたり、食べられたりする哀れな存在に見えるけど、実はオリマーを利用して、あの星の王者になろうとしている、とてもしたたかな生き物かもしれないのだ

――『スマブラDX』もミリオンで終わらず、定番ソフトとしてじわじわ売れ続けることになるでしょうし。

岩田 いま、ゲームが不健全だと思えるのは、中古屋さんにすぐに売られるということだけではなくって、「どうして最初の2週間しか売れないの？」ってことなんです。なぜなんでしょう。任天堂は「2週間しか売れないようにしないためには、どうしたらいいか」ということをものすごくマジメに考えて、これ以上マジメに考えられないくらいやってきているつもりです。それが、僕らのプライドであり、任天堂らしさなのかもしれないですね。だから、瞬間的な爆発力をもった商品は、われわれのほかにいくつもあったかもしれませんが、あるとき、それが爆発的に売れても、それがアッという間に消費されて、アッと言う間に過去のものになって、アッという間に価値がなくなる。そのような商品が、早く遊び倒して、要素を見尽くしたら中古屋にたたき売ってしまうという流れを作っているのかもしれませんね。

―― 任天堂ファンには、ヒットチャートや見かけに左右されず、ソフトの魅力をわかって遊ぼうとする人たちが多いように思います。

岩田 僕らはそのような人たちに感謝してますし、僕らはもっと努力をしないといけないと思っています。でも一方で、本来われわれのソフトが持つポテンシャルや魅力をより多くの人たちにちゃんと伝えきれていないところもありますね。これまで任天堂は、「いいものを作っていれば、いつかはお客さんがわかってくれる」というアプローチをとりすぎていて、言わなきゃいけないことまで、黙っていすぎたと思うんです。それは、社外にいるときから、考えていたことで…。だから、僕が任天堂のなかに入ってから、少し言うようにしているんです。だって、日本が世界に誇れるもの…、自分の会社をこういうふうに言うのも何だけど（笑）、「もっとかっこいいものだとわかってほしい」と素直に言えばいいのにと思っているんです。だって、日本発で世界に通用する文化ってそんなにないですよ。

―― E3に取材に行くと、日本人であることを誇りに思えますからね。

岩田 別に自分の会社の人間をヨイショしてもしようがないんですけど、宮本は日本の宝だと思いますもん。

―― 同感です。だからいつ勲章をうけるんだろうかって。

岩田 まあ、勲章だけが人生じゃないですけど（笑）。

任天堂はチャレンジャー 2002年は「勝負の年」に

―― さて、任天堂にとって2002年はどんな年になりそうですか？

岩田 2001年は新ハード発売の年ですから、ゼロからのスタートでしたよね。でも2002年は日米で270万台がすでに出荷され、ほとんどが売れてしまっているなかでのスタートになるわけです。なので、スタート地点がぜんぜん違います。ただ、キューブに関しては「勝負の年」だと思っているんです。なぜかと言うと、歴史的にあらゆるゲーム機は2年目の過ごし方で命運が決まっているからなんです。



確かにゲーム機にとっての2年目は大事な年と言えそう。N64の2年目に、任天堂から発売されたソフトはわずか4本だったのだ。もっとたくさんのソフトが発売されていれば、あれほど苦戦することもなかったかもしれない

―― そう…、なんですか？

岩田 もちろんスタートで失敗すれば、挑戦権すらなくなってしまうわけです。われわれはチャレンジャーなんです。任天堂は日本のゲーム業界でもっとも歴史があり、実績もある会社かもしれないけど、いま家庭用テレビゲーム機においてはチャレンジャーの立場なんです。今年はチャレンジャーである任天堂がゲーム業界全体のなかで、メジャーな地位を獲得できるか否かの勝負の年になります。もちろん、メジャーな地位を獲得するつもりで、そのための準備をしているわけですね。

―― いま、未発売のキューブソフトとして11本が発表されていますけど、これからどんどん増えるわけですね。

岩田 もちろん。それに、われわれだけじゃなく、多くの会社さんが開発をはじめているので期待してくださっていいでしょう。ただ、いろんな会社さんが、自身のリスクで開発していることなので、任天堂が「ここも参入しました」なんて言う立場にないんです。でも、いろんなところがキューブのソフトを作ろうとしていますよ。それにクリエイター受けもものすごくいいですから、その点でも大きな手応えを感じています。だってキューブは、新しいことをするネタが多くて、同じものを開発するのが楽に早くできて、時代にあってますもん。

―― 新しいことができるというのは、やっぱりGBアドバンスとつながる部分

ですか？

岩田　そうですね。

――『シーマン』を作った斉藤(由多加＝ビバリウム)さんも「キューブとGBアドバンスで新作を作りたい」というような発言をしてるようですね。ほかにも「キューブに興味がある」というコメントをしているクリエイターもいますし。



もともと『シーマン』は、64DD用のソフトとして開発が進められていたのだ。斉藤さんがキューブで新作発表をする日がくるのが楽しみです（写真は『シーマン』のホームページ）

岩田　いま、キューブに興味のないクリエイターはいないでしょう。

――それを裏付けるように、ブルームバーグ(経済ニュースを配信する会社)に、「ソフトメーカーが任天堂回帰に」という記事が出ていたようですね。

岩田　「回帰」するんですか？　まだ見てないな…(といって、コピーに目を通す)。…「ソニーはソフトメーカーを見捨てて、高まる反発？」。へえ～。

――N64のときは、逆のことを言われてましたね(笑)。

岩田　そんなこともありましたかね(笑)。ただ、常識的に考えると、新ハードで先行して世界で2000万台も売ってるものがあるのに、それに対して任天堂が「挑戦する」というのは、「正気か？」って言われるかもしれないですけど、僕らは十分勝算があってやってるんです。かつてお客さんはスーパーファミコンを持っていても、プレステをたくさん買ったわけじゃないですか。だからいくらプレステ2が売れていても、ゲームキューブが欲しくなれば買ってもらえるんです。この業界は先行ハードが何台売れていようが関係ないんですね。もし、固定のパイを取り合っていて、先に取った者勝ちであれば、そりゃあ2000万台を先行している方が有利で、こっちの270万台が分が悪いのは当たり前ですよ。でも、僕らは決して不可能な戦いをしているつもりはないし、そもそも目指しているものが違うわけですから。


ブルームバーグの記事に目を通す岩田さん。ブルームバーグは世界有数の経済通信社で、そのオーナーは今年1月からニューヨーク市長に就任したのだ

――本当のゲームの面白さを楽しんでもらおうということですね。

岩田　任天堂はお茶の間にブロードバンド端末を入れたいわけじゃないんです。「ゲームを遊びたい人の機械は何？」ってことで、ちゃんとやることをやれば、実現できると思っているんですね。

――そのような任天堂のビジョンに賛同したカプコンの三上(真司)さんのように、これからキューブ参入の発表が続くんでしょうか？

岩田　あのような「独占供給」という形もあるでしょうが、「もう、1つのハードだけに供給するのはやめよう」なんて話も出てくるでしょう。まあ、いろんな動きがあるんじゃないでしょうか。少なくとも、任天堂ハードには「これもあれもないね」という状態ではなくって、「いろいろ楽しみなソフトがあるなかで、しかも任天堂のソフトもある」ってことになりますよ。

――具体的に知りたいなあ(笑)。そういったことが、今年はどんどん明らかになっていくわけですね。

岩田　だって、2002年は勝負の年ですから。そうならなかったらどうするんですか(笑)。

――任天堂はチャレンジャーとしてこれまでにないソフトを連発して、さらに心強い援軍も控えてると。

岩田　任天堂にとっては、他社依存政策をとっているわけじゃないですから、基本は自社でやる方針です。でも、志を共通にしてやれるのであれば、何ら拒むものではないということですね。僕らが掲げている「ゲーム機って何のために存在しているの」「ゲーム機ってどうあるべき？」という命題に対して、「共感してくれる人が増えましたよ」ということですね。その共感してくれる人に対しては、僕らもできる協力をして、いっしょにやっていければと思っていますから。ただし、任天堂が「お金を出すからこっちにおいでよ」ってことじゃないですよ(笑)。

――そう言えば、前のインタビューで、「任天堂は壇上で握手をする会社ではありません」と岩田さんが言った直後に、宮本さんと三上さんが握手するようなことがありましたね(笑)。



カプコンのバイオハザード戦略発表会(2001年9月13日)で握手をする宮本さんと三上さん。今年は「バイオ」の再スタートの年でもあるのだ

岩田　ああ、アレね(笑)。でも、私が言ったのはちょっとイメージが違うんです。具体的に言うと、モノを作っている人同士が意気投合して握手をすることと、モノを作っていない人同士が握手するのとは、ぜんぜん違うわけです。ビジネスとして儲かりそうだからとか、条件がいいからということだけで、会社からの指示がクリエイターに降りるというのは好ましいことだと思わないんですね。任天堂は数少ないプラットホームホルダー(ゲーム機を出す会社)で、同時にソフトを自社で作っていて、かつそれが非常に強い会社なわけです。任天堂のゲーム機がなぜ売れるかというと、これまで自社ソフト群がささえてきたからです。その自社ソフトの作り手と、価値観を共有できる他社のクリエイターがいれば、それは協力しましょうということなんです。ちょっとわかりにくかったかもしれませんが…。

――実はあの発表会にいたから事情を知ってるんですが、カメラマンが「握手をしてください」と2人に注文したから、あのようなシーンになったんですよ。

岩田　ああいうところで、「握手をしてください」としか言えないというのも、何か寂しいなあ(笑)。

――カメラマンとしては、絵になるショットがほしいということだったんでしょうね。

2月28日にアメリカで重大発表がある？

――新作ソフトの発表のタイミングはどんな感じになるんでしょうか？

岩田　いまの時点では言えないですね。もちろん、まだ発表していなくて、開発がスタートしているものはかなりあるんです。でも、それらが着地をする時期というのは、もう少し時間がたたないとわからないんですね。本当は、「こんなのもあります、あんなのもあります」という特ダネをお持ち帰りいただければいいんでしょうけど(笑)。

――はいっ、その通りです！(笑)。

岩田　もうちょっと待ってくださいね(笑)。

――2月28日から、アメリカのラスベガスで「D.I.C.Eサミット」というのが開かれますよね。

岩田　はい、はい。

――そこに、宮本さんと一緒に招待されて講演をするんだとか。

岩田　講演というか、パネルディスカッションみたいなことをするんです。

――そのときに、新作ソフトの発表というお土産を持っていくんじゃないかと(笑)。

岩田　ああ、お土産ねえ。なんか考えないといけないですね(笑)。

――D.I.C.Eとはどんなイベントなんですか？

岩田　ゲームデベロッパーズカンファレンスというのがあったでしょ？

――はい、毎年アメリカのサンノゼで開かれていたゲーム開発者会議のことですね。

岩田　あれって、パソコンゲームの開発者のお祭りだったんです。だから、「どうも、話がかみ合わないな。コンシューマゲームでもそのような場があってもいいじゃないか」ということで、はじめるんだと聞いています。今年は第1回目なんですよ。

—— そうだったんですか。

岩田 たまたま任天堂アメリカも幹事のようなことをしているものですから、強い要請を受けて、「いっちょ、宣伝に行くか！」みたいな感じですね（笑）。

—— そこで、キューブのファンを増やして、作り手も増やそうということですね。

岩田 まあ、僕ら任天堂という会社は、何を目指していて、余所とはどう違っていて、The Nintendo Differenceとはどういうことで、ゲームキューブはXboxやPS2と目指すものがどう違うのかということを、なるべく誤解なく伝えてきたいと思っているんです。だから、何かのソフトの宣伝に行くのではなく、ハードウエアプラットホームのポリシーを伝えに行くという感じですね。

—— でも、パネルディスカッションをするには、ただ話をするだけでなく、ゲームが動くのを見せながらやるのがいちばん効果的ですよね（笑）。

岩田 あははは。

—— お土産話はないですか？（笑）。

岩田 たとえば、「宮本さんが、ここで『マリオサンシャイン』をさわって」なんて話を言わせたいわけですね（笑）。

—— それだけじゃなく、未発表のソフトについても（笑）。

岩田 いや、まだ何も決まっていないんです。



こんな感じで、重大な発表がアメリカであるかも？ 2月末は海外からの報道に注目しましょう（写真は昨年のキューブ発表会）

—— やっぱり、通常のスケジュールで言うと、E3（5月開催予定）のタイミングで、新作の発表ということになるんでしょうか？

岩田 E3では、2002年の後半に出てくるものをいろいろお見せすることになるでしょうね。

—— それまで待たなきゃいけない…。でも単発の発表もあるんでしょう？

岩田 もちろんずっと新しい情報がなければ、みなさんが待ちきれなくなってしまいますので、いまいろいろ考えているところです。

ウエーブバードは今年中に発売！

—— キューブに関しては、発表されているけど、情報が出てこないものも多いですね。たとえばウェーブバード。これの発売を待ってるユーザーも多いんですよね。

岩田 間違いなく2002年中には発売すると思います。そのための準備も進んでいまして、何かの区切りのよいタイミングで実際にさわっていただこうと。もちろんモノはできてるんです。ただ、どのタイミングでみなさんにアピールするか、最終決定していません。まあ、E3の頃までに、みなさんが見たり触ったりできるようにはしたいですね。

—— そんなに早く？

岩田 ただ、実際に発売が早くなるかどうかは別ですけど。

—— 対応ソフトのからみがあって遅れているというわけじゃないんですね。

岩田 対応ソフトの問題があるわけではありません。全部のソフトが普通に使えますよ。

—— GBAケーブルなんかもつなげると、キューブの前はコードでぐちゃぐちゃで…。

岩田 いやあ、ホントにねえ（笑）。4本ともワイヤレスだったらすばらしいですけどね。でも、ワイヤレスって、送信機と受信機がいるわけですから、どうしたってコストがかかるんですよ。だからコード1本のものよりだいぶ価格は高いですよ。でもあんまり高すぎると売れないし。

—— なるほど、コスト的な理由で発売が遅れているというわけですね。

岩田 単純にそれだけじゃなくって、戦略上の問題もありますけど、コストも発売を延ばした一因ではありますね。

—— 振動機能はバッテリーの関係ではずしているんですね。

岩田 はい。



発売が待たれるウエーブバード。10メートルくらい離れてもプレイが可能になる、ワイヤレスのコントローラなのだ

—— 1人だけウェーブバードで、ほかの3人は通常のコントローラを使って、『スマブラDX』を対戦することもできるわけですね。

岩田 全然OKです。4人ともウェーブバードを使っていただいてもいいですし、どのような混ぜ方でもいいんです。僕も家の大きなテレビに、松下さんの「Q」をつけたんです。子供部屋にはバイオレットのキューブを置いて。で、居間のテレビだけは大きくて、少し離れてプレイしたいんですが、ちょうど良い位置にダイニングテーブルがあるので、ふつうのコントローラだと微妙に長さが足りなくて…。だから早くウェーブバードを売らないかななんて、私自身思っているんですよ（笑）。

—— 立場を利用して、自宅に持ちかえってテストするなんてことは？（笑）。

岩田 ない、ない（笑）。

—— あと、SDメモリーカードアダプタについては？

岩田 これはソフト次第ですね。これも開発は終わっているんですけど、あとはソフトの発売を含めたタイミングの問題になりますね。

—— これは任天堂ソフトにこだわらずに？

岩田 まあ、どこって決まっているわけじゃないんです。だけど、周辺機器を売るって、とてもハードルが高いことですから、すごく力のあるソフトと一緒に売らないと、お店に迷惑がかかっちゃうんです。

—— 場所をとりますからね。

岩田 そのことを考えると、やっぱり商品と連動してやっていかないと。モデムやブロードバンドアダプタについても同じことが言えて…。そのことについても聞かれるんでしょうけど（笑）。

—— 図星です（笑）。

岩田 それについても答は同じです。やっぱりソフトがないと展開しようがないんです。ハードよりもソフトのほうがハードルなんです。一定以上の数が見込めるソフトで、どうしてもみんなが欲しいと思えて、通常のソフト代を払っていただいたうえに、プラスアルファのコストを払っていただくわけですから、本当にソフトに力がないと、引っ張れないですよね。

—— わかりました。あと、メモリーカード59のスロットは、いろんな使い道があるようですね。

岩田 あのスロットはメモリーカード59以外にも、いろんなことに使えるようにはしています。でも、何を出すかというのは、まだ決まっていないし、決まっていてもまだ言えないですね。

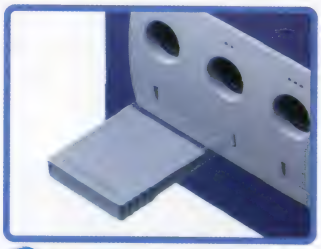
—— そこを何とか～（笑）。

岩田 たとえはよくないかもしれませんけど、パソコンにUSBポートってありますね。

—— プリンターやデジカメなど、いろんな周辺機器をカンタンにつなげるための規格ですね。

岩田 そのUSBとは規格は違いますけど、メモリーカードのスロットって、あのようなものなんです。だからその気になれば、いろんなものがつなげるようにできるんですね。キューブで光ディスクを採用したということで原価が下がりましたから、ソフトと何かのハードを同梱する商品が出るかもしれないですね。そのハードをコントローラポートにさすのか、メモリーカードのスロットにさすものになるかはわからないですが…。

—— （身を乗り出して）ほう。



キューブの頭の口の部分、メモリーカード59のスロットには、いろんな機器がつながる可能性があるのだ

岩田　いま、私は具体的なソフトを思い浮かべながらしゃべっていたわけではありませんからね（笑）。

――　（がっかりしながら）…はい。でも、たとえば、N64の「拡張メモリーパック」のように、メモリを増設するようなことも…。



N64の「拡張メモリーパック」。これがないと『ムジュラの仮面』や『ドンキーコング64』を遊ぶことはできなかったのだ

岩田　メモリとは限らないで、いろんなものがつながりうるわけです。パソコンだったらUSBにスキャナもつながれば、プリンタもつながるし、デジカメもマウスもつながるわけです。そのようなことはキューブでも技術的にはできるんです。でも実際につなぐとなれば意味は違ってくるんです。この組み合わせで商品の価値がでるとなったときにはじめてつなげるわけですから。たくさんの可能性があり、たくさん試作品を作ったたなかで、商品として発売されるのは一部だけになるでしょうね。

――　将来のキューブ像の、可能性の幅を持たせながら設計されているということですね。

岩田　僕らは、商品ごとにユニークで面白いものをつないでみたいと考える一方で、オプションのコレとコレとコレを組み合わせないと遊べないというのは、ビデオゲーム機としてはあまりうまくいかないと思っているんです。だから、オプションのコレを買って、さらにコレを買ってという毎に、お客さまの数は半分ずつになっていくので、「3つくらいオプションをつけたものは、本来のお客さんの8分の1くらいしか売れないよ」と言ってるんです。

2002年は約50年ぶりに社長が交代する年

――　ゲームキューブになって大きく変わったことはどんなところですか？

岩田　そりゃあ、やっぱり作りやすいですよ。別に過去のマシンをダメとは言いたいわけじゃないんですけど（笑）。でも、かつてよりも、お客さんに満足してもらえるハードルがあがりっぱなしなんです。だから、「こんなに前よりやさしくソフトが作れるようになった」けど、「ヒットするソフトを作る」という総合的な見地にたてば、いまのほうが昔より大変なんですよ。こんなに楽になるようにしたのに、ちっとも楽にならない（笑）。

――　求められるものが、さらに高度になっているわけですからね。

岩田　そうです。でも、「やさしく作れる」というようなコンセプトでハードを作っていなかったら、いまどんなに大変だったろうかと思いますね。

――　アイデアを考える時間がないかも（笑）。

岩田　もしそうだったら、『スマブラDX』はまだ出ていないと断言できますね（笑）。

――　あれほどのボリューム感のあるソフトが、よく間に合ったとも言えますね。

岩田　関わったみんなが、本当にがんばってくれましたからね。

――　岩田さんは最近、どんな仕事がメインになっているんですか？

岩田　何だろう？　僕は何でも屋さんですから（笑）。

――　やっぱり相変わらず京都、東京、シアトル、山梨（注）の4点移動で？

岩田　飛び回っていますよ。最近は山梨はあんまり行ってないんです。『スマブラDX』のデバッグの手伝いをやってからは行ってないですね。

――　へえ、デバッグを？

岩田　最後だけちょっと（笑）。

――　趣味のプログラムの仕事は、今年こそはできそうですか？

岩田　きっとできないでしょう。

――　でも、アイデアはもってるんでしょう？

岩田　私はゼロからアイデアをどんどん出すタイプじゃないんです。自分が得意とするのは、うまく着地できそうもないソフトをみて、着地点をうまくさがすことだと思っているんです。だから、うまくいってないものに対して、「こうしたらどうですか？」ということが多いですね。

――　確か、スーパーファミコン版の『MOTHER2』のときに、そのようなカタチで関わったとか…？

岩田　『MOTHER2』のときはトラブっていたことの意味合いがぜんぜん違うので…。むしろハル研の商品で、なぜ「カービィ」がこのソフトに登場して、こういう形で決着したかといったことは自分でやったことかもしれないですね。

――　2002年と言えば、いよいよ山内社長が引退することになりそうですね。

岩田　社長の人事を決めるのは社長ですからね（笑）。

――　そりゃそうです（笑）。

岩田　私には決められないので、お答えできないですね。直接社長に取材してください（笑）。

――　それができれば…。

岩田　確かに、「退陣する」とおっしゃってますね。

――　今度こそ本当のようですね。

岩田　そんな「オオカミ少年」のような言い方はないでしょう（笑）。

――　これまでもいろいろ報じられてきましたから（笑）。その意味でも、今年は任天堂にとって激動の年になりそうですね。

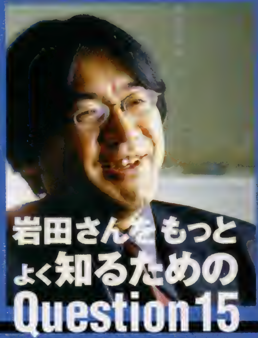
岩田　まあねえ。もし本当にそうなったら、およそ50年ぶりに社長が代わるわけですからね。

――　最後に、2002年を迎えた任天堂ファンに一言お願いします。

岩田　（早口になって）多彩なソフトのラインナップがますます充実して登場…って何かセールスマンみたいだなあ

――　あははは。

岩田　やっぱり、味わったことのないもの、新しくて驚きのあるものをお届けできるように、みんなでマジメに努力しま～す！（笑）。そんな感じかな。そうすれば僕らは僕らの役割が果たせるし、僕らの思想に共感してくれる人たちが加わってくれることで、その結果「多彩で粒より」になると思うんです。



質問15

岩田さんをもっとよく知るためのQuestion 15

Q 小さいときはどんな子供？

岩田　小中学生の頃は、身近なところにコンピュータがなかったんです。でも何に対しても、すごく好奇心がありましたね。それで「小学生の頃の趣味」を思い起こすと、百科事典を読むことだったような気がします。

――　なんと、百科事典！（笑）。

岩田　変な趣味ですよね（笑）。百科事典には知らないことがいっぱい書いてあるので面白いんですよ。でも、変ですよね～。

――　そんな小学生だったからこそ、東京工業大学に入れるくらい優秀になったんでしょうね。

岩田　いえいえ（笑）。

Q 子供の頃の夢

岩田　モノを作る仕事をしたかったんです。小学生の頃は化学が面白そうに思ってて、化学の本を読んだり、百科事典でもそのあたりがいちばん面白かったですね。

――　自分（サオヘン）だったら、一瞬で寝ちゃいそう（笑）。

岩田　たまたま、化学で好きな本があって好きで読んでいたんですけどね。ただ、中学生のころはその熱も冷めて、鉄道が好きになって、電車とかを作りたくなったんですね。そのころは国鉄（JRの前身）がおかしかったころだったので、ウチのオヤジが「国鉄に入るのだけはやめとけ」と言ってましたけど（笑）。

――　そんな時代でしたね（笑）。

岩田　それで高校に入ってからマイクロコンピュータの雑誌などを読むようになって、バイトしてプログラムのできる電卓を買って、授業中にゲームを作

[注] 京都は任天堂本社、東京はクリーチャーズや（株）ポケモンなど、シアトルは米国任天堂、山梨はハル研究所の所在地

って友達と遊んで、ゲーム作り人生がはじまったというわけです。

Q 得意な科目、不得意な科目

岩田　得意だったのは算数、理科。不得意だったのは社会ですね。暗記をするのが苦手だったんです。

Q 好きな動物は？

岩田　えへへへ。どうして、こんなことを聞かれるんだろう？(笑)。

――　任天堂の役員という立場上、経済誌のインタビューも多いんでしょうけど、誰もこんなことを聞いてくれないでしょ？(笑)。

岩田　じゃあ、ヒョウ。

――　あは、あしゅらさんだ(笑)。

岩田　いま、頭のなかにあしゅらさんの姿が…(笑)。昔はイヌが好きだったんですけど、いまはヒョウです(笑)。



全米の新聞にポケモンのコミックを連載中の伊藤あしゅらさん。写真はあしゅらさんから送られてきた電子メールの年賀状。ニューヨークの仕事部屋で撮影したそうです

Q 最も苦手なこと

岩田　部屋の整理整頓。

――　ええ～っ。本当ですか？(笑)。とても整理は得意そうですけど。

岩田　ぜんぜんダメ。もうグチャグチャなんです(笑)。

Q 忘れられないゲーム

岩田　『星のカービィ』。

――　それはゲームボーイ版の？

岩田　ええ、最初の『カービィ』(1992年)です。それからコピー能力のファミコンの『星のカービィ～夢の泉の物語』(1993年)も忘れられないですね。

――　そのわけは？

岩田　やっぱり自分たちがゼロから作ったものが世界中で受け入れられたわけで。それまでは、任天堂のブランドの商品を作っていて…、企画は任天堂で、自分たちはプログラムだけをしたものなら世界中でたくさん売れた経験はしていましたけど。自分たちのチームで全部ゼロから作ったという意味では本当に忘れられないゲームですね。

Q 岩田さんの趣味は？

岩田　前はいい回答ができなくて(2001年5月号)、そのあと後悔していたんです(笑)。

――　趣味はプログラムということでしたが？

岩田　自分が何かをして、人を歓ばせることが自分の趣味です。

――　つまりエンターテーナー。

岩田　そう、エンターテイメントなんですけど、それはたいてい大変なことなので、人は「お前の趣味は火中の栗を拾うことだ」って(笑)。考えてみれば、開発の修羅場に飛び込んでいくことが多いわけですし。やっぱり壇上にあがって英語でスピーチするのはイヤですし(笑)。そんなこと、しないですむなら一生したくない(笑)。

――　それ書いていいですか？(笑)。

岩田　いいですよ、しないですむなら(笑)。ただ、がんばってやって、それで人に歓ばれたりすると、ついつい登っちゃうんですね。バカですね～(笑)。

――　そのいい方、桜井さんとそっくりですよ～(笑)。



E3の発表会で話をする岩田さん。今年の5月も英語のスピーチが聞けるかな？

岩田　桜井も、お客さんを歓ばせるためには、何でもしちゃうんですね。でも、エンターテイメントの世界で働く人たちは、桜井もそうだと思いますし、宮本さんも典型だと思いますけど、やっぱりサービス精神が旺盛ですよね。

――　そう思います。だから、開発者のインタビューは楽しいんですね。

Q 「プロジェクトX」に出演するとしたら？

岩田　わははは(笑)。「プロジェクトX」のテーマねえ。う～ん、ハル研の倒産の危機から、立派に再建して、『スマブラ』でサクセスの道ですかね(笑)。

――　とても感動しそう。涙なしには観られそうもありませんね(笑)。



山梨に本社をかまえるハル研究所。1度倒産の危機を経験したのだが、大ヒットゲームを連発し、見事に再建することに成功したのだ

Q 64DDとは？

岩田　天のときをうまく生かせなかったマシン。紛れもなくあのハードには需要はあったし、そこで新しいものは作れたんだけど、64DDにシフトする前に、ロムカセットで出す予定のソフトが全部後ろにずれこみましたから。そのぶん、64DDの発売も後ろにずれて、そうなったために苦しい展開を後追いすることになってしまったんです。その意味で、天のときを逃してしまったなあと思いますね。でも、あれで、タイミングがいかに大事であるかを学んだから、今回は『スマブラDX』を間に合わせられたのかもしれないですね。



64DDは「天のときをうまく生かせなかったマシン」だが、そこで経験したことが、「どうぶつの森」などにたっぷり生かされているのだ

Q ゲームキューブとは

岩田　ゲーム業界における現状の問題に、真正面から取り組んで答えを出したマシンです。

Q テレビゲームとは

岩田　えへへへ。なんか大喜利をやってるみたいですね(笑)。…テレビを、人を驚かし、歓ばせるものに変えるものがテレビゲームだと思います。それに、自分の生き甲斐でもあり、悪夢の源でもありますね(笑)。

Q 任天堂とは

岩田　現在のテレビゲーム産業を創りあげた中心的存在であり、先駆者でもあり、そして現状にもっとも危機感を持っている会社です。

Q 山内社長はどんな人？

岩田　(ちょっと沈黙して)…当代一のソフト産業の経営者です。

Q 最近食べておいしかったものは？

岩田　(とてもうれしそうに) えへへ。誕生日のケーキ(笑)。

――　あれ、誕生日は？

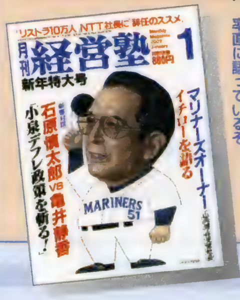
岩田　12月6日です。

――　遅ればせながらおめでとうございました(笑)。ケーキは奥さんが？

岩田　はい。

Q 岩田さんをつくったものは？

岩田　う～ん、難しいなあ。…ちっちゃい頃は百科事典、ゲームだけに集中するまではコンピュータ。ゲームに集中するようになってからは宮本茂かな。



「月刊経営塾」1月号の表紙を飾っていた山内社長。イチロー獲得の裏話や、後継者にたいする気持ちなどを率直に語っているぞ

任天堂公式Q＆A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ

第66回



いよいよやってきました2002年。キューブとGBアドバンスが初めて迎えた年末商戦はとても好調だったようで、大変すがすがしい気分でございます。今年も両ハードを中心に、ますます盛り上がっていくことでしょう。というわけで、読者のみなさん、今年も「質問箱」をどうぞよろしく！ それではさっそく広報さんにいろんなことを聞いてみましょうね！

こんげつのナビゲーター



サオヘン 左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『スマブラDX』の隠しキャラはあと2人。計画通りだ（ホントか？）。『どうぶつの森＋』はほぼ毎日プレイ中。アーウィンの家具がほしいよ～！

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

任天堂キャラクターずかん 17

CHARACTER DATA FILE No.17

ポポとナナ

英名／Popo and Nana

『スマブラDX』で華麗に復活したポポとナナのデビュー作は、1985年に発売されたファミコンソフト『アイスクライマー』。ポポ（男の子）とナナ（女の子）の名前は、「パパとママ」みたいに連続していて、誰もが覚えやすいからという理由で名付けられたのだとか。『スマブラDX』のイベント戦に「ひとの恋路をジャマするヤツは」というのがあるけど、2人は恋人同士かな？



こんげつのワンショット



真昼の任天堂の正門前で、ちょうど出社してきた「とたけけ」こと戸高一生さんとバッタリ遭遇。「寝坊して遅刻かな？」と勘ぐったところ、午前中は半休をとっていたんだそうです。次回作は未定とか。

Question 1 Nintendo 2002

今年は任天堂にとってどんな年になりますか？

兵庫県・N-FIELDさん

A 2つのハードが2年目を迎えます。

昨年発売したGBアドバンスとゲームキューブのそれぞれで、花を咲かせる年にしたいと思っていますし、そうしなくちゃいけないですね。その意味では去年以上に、2003年、2004年に向けて、とても重要な年になるでしょう。岩田は今年を「勝負の年」と言っていますが（79ページの特集参照）、ゲーム機は2年目の過ごし方で将来が決まってしまうということなんですね。一方、宮本は「約束をはたす年」と言っています。去年のゲームキューブ発表会（8月23日）で、『マリオサンシャイン』を夏に、『ゼルダの伝説GC』を年末に出すと発表したわけですから、彼のようなソフト開発責任者の立場からすると、この2本の期待作を出さないといけない年なんです。それに、未発表のタイトルも出てきますから、今年もみなさんに応援していただきたいですね。（広報）

☞ これまで同じ年に、しかも同じハードで『ゼルダ』と『マリオ』の新作が発売されたことは一度もなかったのだ。だからもし、宮本さんの約束が実現すれば、これは歴史的にスゴイこと。そんな公約ができるのも、開発スタッフの力量がアップし、層が充実してきているからなんだろうね。頼もしいい～っ！





キューブ版の『マリオ』と『ゼルダ』は、5月に開催されるE3で実際にプレイできる模様。そのとき、マリオが背負っている機具の秘密が明らかに？

ハミダシ質問箱

『スマブラDX』のフィギュアディスプレイで見える攻略本は何？（茨城県・いりと里衣さん）

どこかで見たような本が置いてありますよね。でも、明らかにニンテンドードリームじゃないようですね（笑）。（広報）

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

これから出るキューブのオススメソフトは何ですか?

福島県・ノリンコリンさん

A 1本に絞れないですよね。

これからいろんなソフトが出てきますからねえ。岩田が口癖のように言っているように、キューブのソフトは「多彩で粒より」なんです。『マリオサンシャイン』のようにキャラクターを前面に出したソフトが出てきたり、『動物番長』や『巨人のドシン』といった、クリエイターの作家性をおしだしたようなゲームが出てきたり、あるいは新しい仕掛けの『コロコロカービィ2』のようなソフトも出てきます。もちろん、新作ソフトカレンダーには載っていないゲームもいろいろ出てくる予定なんです。未発表のソフトについて、宣伝担当としては、いつまでも隠し球にしておかないで、「早く言いたい!」と本当は思ってるんですよ(笑)。今年は本当に「多彩」なソフトがどんどん出てきますから、お客さんの好みにあわせて自由にお選びいただけると思っています。でも、全部買ってほしいというのが本心なんですけど…(笑)。(広報)

編集部に寄せられた年賀状にも、「キューブで新作を作ってます」と添え書きをしてくれたクリエイターも何人かいたりしたのだ。ゲームキューブ140万人*のユーザー諸君! 2002年はものすごく楽しめる年になりそうだぞ!!

＊2001年1月21日時点の、国内のGCユーザ一数。たぶん



2002年の最初に登場するのは、数々の受賞暦をもつ松本弦人さんらが制作中の『動物番長』。すごい迫力のイメージイラストです

Question 3 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブは本当に値下げしませんか?

埼玉県・岸利透さん

A いまはその予定はありませんね。

今年の3月末までに、ゲームキューブを日米で400万台出荷すると発表していますが、それまでに値下げするということはまったく考えられないですね。予定では、3月末までに現在の価格で400万台を出荷し、さらに1000万本のソフトを出すことができて、それでなんとか利益を出せるような状況なんです。なので、近いうちに値下げするようなことはあり得ないですね。もちろんゲーム機という商品は、これまで量産効果や、半導体の値下げなどの要因があって、タイミングを考えながら値下げをしてきたわけです。ゲームキューブでも、将来的には値下げすることもあるでしょうけど、まだ先の話になるでしょうね。(広報)

「値下げ」の発表はとてもナーバスな問題なのだ。だって、いま「○月に値下げします」なんて発表したら、まだ買っていない人は「それまでに買うのはよそう」と思っちゃうでしょ。N64のときも、値下げのCMを流すにあたっては、出演した女優の竹内結子さんに、新価格を明らかにしなかったくらい、気をつかっていたのだよ。



去年の2度にわたるPS2の値下げで、「キューブも?」なんて期待してる人も? でも、パソコン業界でよく言われるんだけど、「欲しいときが買い時」なのだ。値下げを待っていると、楽しむ時期を逃してしまうぞ

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

次はゲームキューブの何色を発売しますか?

埼玉県・ルイタロGCさん

A 当分新色は出ないでしょう。

12月14日に発売したブラックとオレンジの販売がとても好調なんです。そんなところに新色を投入するなんてことはあり得ないでしょうね。なので「何色?」と聞かれても、お答えできないんですね。それにたくさんの色を作るのは生産効率が悪くなってしまうんです。その意味で、しばらくは3色だけを販売することになるでしょう。(広報)

キューブの新色の候補としては何十種類もあるんだとか。そこで、『ドシン』が発売するときはイエロー、『コロコロカービィ2』ではピンク、『マリオサンシャイン』ではレッド、『ゼルダ』ではグリーンってな感じで、ソフトのカラーにあわせて新色が登場! なんてことになったら楽しいのにね…って、お金がいくらあっても足りなくなっちゃうから、やっぱりやめて〜。



5色のキューブが発表された2000年の発表会。すでにキューブを所有しているユーザーにとって、新色の発売はかえって悩ましいかも

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』はどのくらい売れましたか?

大阪府・YKGHさん

A ひじょうに好調ですね。

正確には出荷本数を発表できませんが、昨年中にミリオン(100万本)を達成したと言ってもいいでしょう。やっぱりクリスマスからお正月にかけてとても好調な売れ行きをみせましたからね。9月14日にゲームキューブを発売したばかりなのに、早くもミリオンタイトルが誕生したわけで、これはすごいことだと思います。もちろん『スマブラDX』がハードを引っぱってますが、『ピクミン』など、他のソフトも一緒に買っていただいてるということで、まさに期待通りの売れ方をしていますね。『スマブラDX』はミリオンにとどまらず、これからもキューブの定番ソフトとして売れつづけるものと期待しています。それに全国各地で「ファイティングロード」が始まりますし、これからますます盛り上がっていくことでしょうね。(広報)

プレステ2の場合、ミリオンタイトルが生まれたのは、発売から約1年後のことだったのだ。「ソフトが売れない」などとゲーム業界に暗雲が立ちこめたような報道が続いていたけど、いいソフトが出ればいっぱい売れるということを『スマブラDX』が実証したと言えるでしょうね。



ミリオンを達成したからといって安心してはいけないよ。目標は200万、300万、いやもっと。『スマブラDX』はそれくらいよくできたソフトなんだから

ハミダシ質問箱 コントローラで一番売れてる色は?(沖縄県・どうぶつの森のシーサーさん) 最初は4色ともほぼ同数作っていますから、現状ではほとんど同じ数が売れてますね。(広報)

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』で一番使われてるキャラは誰？

徳島県・Yoshieさん

A まだ、わかんないんですよ。

年末に開催された「ジャンプフェスタ」では、マルスが比較的多く使われたと聞いています。これは参加した年齢層がちょっと高めということもあって、感情移入しやすいキャラクターとして選ばれたのではないでしょうか。でも、これから全国7カ所で開催される「ファイティングロード」がはじまりますので、使われるキャラクターの傾向が変わってくるかもしれませんね。『スマブラDX』でいちばん強いキャラはこれだ」と言われるようになるのは、これからでしょう。（広報）

『スマブラDX』最強のキャラは誰なのか、あちこちに聞いてみたところ、キャラクター選択画面中段の右端の隠しキャラ（情報規制があるので書けないのだ）とか、ガノンドロフ、ミュウツーなんて、人によって様々。強いキャラの名前がばらけるというのは、バランス調整がしっかりできてるということなんでしょうね。



任天堂ホームページのなかにある「速報スマブラ拳」のイラスト。隠しキャラがあきらかになるにつれて、メンバーが増えてるのだ。空を飛ぶルイージがめちゃくちゃイカスぞ

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

どうして『スマブラDX』にバンジョーが出ないの？

岐阜県・刀武毛さん

A 本当は入れる予定だったんです。

バンジョー＆カズーイは任天堂の代表的なキャラクターのひとつですからね。プレイヤーキャラに入れるのは無理だとしても、少なくとも「フィギュア名鑑」には入れることになっていたんです。ところが、開発の進行状況がきつくて、スケジュール的に間に合わなかったようなんです。何しろバンジョーを作ったのはイギリスのレア社なので、チェックを受けるだけでも大変なんです。それで、レア社がらみのキャラクター、たとえばジョアンナ・ダークなども入っていないんですね。（広報）

「このキャラが入ってないの？　どーして!? どーして!?」という疑問を持つ読者は多いはず。ゲームを作りはじめて20年以上の歴史をもつ任天堂には、1つの都市ができるほどの膨大な数のキャラクターがいるわけで、登場キャラを選ぶ作業はとても大変だったろうと思うのだ。「続編を作ることが難しい」と言われた『スマブラDX』が発売されただけでも感謝しましょう。



バンジョー＆カズーイがプレイヤーキャラとして登場していたら、くちばしアタックとか、いろんなワザを楽しめたでしょうね

Question 8 スマブラDXファイティングロード2002

『スマブラDX』の大会はどんなルールで闘うの？

京都府・竜田川龍之助さん

A トーナメント方式ですね。

まず、4人対戦のタイム制バトルを2分間行って、最も成績の良かった人が勝ちあがっていくことになります。成績は撃墜数から落下数と自滅数の合計を引いた数で決めることになっていて、3回連続で勝ち上がった人が、最終予選を経て決勝ステージへとコマを進めることができるんです。その決勝ステージを制した人が地区大会チャンピオンとなって、3月3日に開催が予定されている全国決勝大会（広島）への出場権を得ることができるんですね。（広報）

「スマブラDXファイティングロード2002」の参加申し込みの締め切りは、残念ながら終了。でも、どの会場にも、当日参加枠が若干あるそうなので、会場の近くに住む人はぜひ行ってみよう！　入場は無料だぞ。

■スマブラDX ファイティングロード2002■

日程	大会名と会場	
1月26～27日	東京大会*	幕張メッセ新館
2月3日	名古屋大会*	ナゴヤドーム
2月10日	福岡大会*	福岡ドーム
2月17日	静岡大会	ツインメッセ静岡
2月24日	仙台大会	東日本放送ロビーステージ
3月3日	広島大会	NTTクレドホール

＊大阪大会はすでに終了
＊大会名の＊印は「次世代ワールドホビーフェア」内にて開催

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

どうしても『スマブラDX』のサントラはムリですか？

山口県・パッピーさんほか多数

A （キッパリ）ムリです。

名曲がそろっていますからね～。なので、サントラCDを望む方も多いんでしょうけど…。でも残念ながら出ません。『スマブラDX』に関しては、サントラCDだけでなく、グッズなどを制作販売することもNGなんです。そういった展開をしないことを大前提として開発がスタートしたゲームなんです。『スマブラDX』には、任天堂だけでなく、いろんな会社さんが権利を持つキャラクターや音楽が使われていますよね。それらは、『スマブラDX』というゲームに使うことだけに限定して、いろんな会社さんの理解をいただいてるわけです。だから、グッズやCD化など別の商品展開をすることは認められていないというわけですね。（広報）

そもそも同一のソフトで、マリオとピカチュウが共演するなんてことだけでも、『スマブラDX』は「奇跡のようなソフト」と言えるのだ。グッズやCDが欲しい気持ちはよくわかるけど、ここは諦めましょう。どうしてもCDが欲しいという人には、ゲーム中にうれしいモードが隠されているぞ。結構キビシイ条件があるけれど、みんな頑張れ～！



今作ではちょっと頼りになる？プリン。ポケモンのぬいぐるみを買ってきて、スマブラごっこをするのも一興かな？

ハミダシ質問箱

メモリーカード59の新色の発売予定は？（新潟県・サンシャインさん）

その予定はありません。メモリーカード59はフロントの色にあわせていますので、新色が出ることもないでしょうね。（広報）

Question 10 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』のマークは何ですか?

熊本県・ミクロミンさん

A 一目でわかるようにしているんです。

ゲームのなかにもいろんなマークが出てきますよね。マリオだとキノコだったり、リンクだとトライフォースのマークになっていたり…。それで、おなじみのあのマーク…丸のなかに十字が入ったマークは、『スマブラDX』のフィールド全体を象徴するものとして使っているんですね。(広報)

☞『スマブラDX』のマークそのものに意味はないんだとか。N64版が発売されたとき、開発者の桜井政博さんにそのことを聞いたのだけど、「直感的に覚えてもらいたくて、あえてシンプルなマークにしたんです。たとえばナイキのマークを思い出していただければいいですね」(1999年5月号)と答えている。マークは複雑にするより、シンプルイズベストということなんだね。



アメリカで発行されている『スマブラDX』の公式ガイドブック。ゲームタイトルのロゴにスマブラのマークが入っているのだ

Question 11 ニンテンドーゲームキューブ

『巨人のドシン』はどんなゲームですか?

神奈川県・カビのすけさん

A とても不思議な感覚のゲームです。

もともと64DDのソフトとして、とても高い評価を得ていたゲームなんです。ゲーム作家の飯田和敏さんを中心にパーラムという会社で作っていて、とてもアート性が高いソフトになっていますね。言うなれば「触れるアート」。粘土をいじったり砂場遊びのイメージにもつながるゲームです。それに島民の願いを叶えていると、ドシンがどんどん巨大化していって、その気はないのに、島民を踏みつぶしてしまうようなこともあるんです。それで、大きくなるということが、どんな意味を持つのかも考えさせせられたり…。64DD版では「アゲ・サ・ゲーム南国風」と言ってたのが、キューブ版では「南国アクションゲーム」と呼ぶようになりましたけど、64DD版の楽しさはそのままに、ものすごくパワーアップしてますので、期待してほしいですね。(広報)

☞『巨人のドシン』というゲームは、プレイヤーの気持ちがそのまま反映されるゲームだと言っていいでしょう。あるときは島民が喜ぶことをせっせとやりながら、気分次第で村を破壊しつくしてしまうことも、あなたの自由。ケイ大佐は「神様になれるゲーム」って言ってたけど、その通りかも。



99年のスペースワールドに登場したドシンの巨大像。いまもどこかに保存されてるんでしょうか?

Question 12 ニンテンドーゲームキューブ

『どうぶつの森+』の売れ行きはどうかにゃ?

岐阜県・ざくさん

A とってもいいですよ。

時計機能のチップを載せていたために、製造に時間のかかったN64版と比べるのはどうかと思いますが、流通方面からいただいた受注数はN64版よりキューブ版のほうが断然多かったんです。ただ、『どうぶつの森+』は発売された日に爆発的に売れるという性格のソフトではないので、「大ヒットばく進中!」というには大げさかもしれないですね。でも、365日いつからはじめてもいいゲームですし、N64版よりもパワーアップした評判がどんどん口コミで伝わって、今後も売れ続けることになるでしょうね。(広報)

☞『どうぶつの森+』の魅力を人に伝えようとするとき、「自分がデザインした服を、村の住人が着てくれるのが最高にうれしいんだよ」などと語ることはカンタン。だけどそれは、『森+』にいっぱいある魅力の、ほんの一部分を語ってるにすぎない。その意味で良さを伝えるのが難しいソフトだと思う。でも、これからキューブを買おうという人に対しては「『どうぶつの森+』も遊んでね」と必ず言うつもり。だって、1年、2年たっても売れ続けてほしいと思うからね。



いまは、楽しいイベントがいっぱいの冬。「そろそろバレンタインデーだなあ」なんて、密かに期待していたりして(もちろんゲーム中の話だよ)

Question 13 ニンテンドーゲームキューブ

SDメモリーカードアダプタを早く発売して!

大阪府・そらさん

A ソフト次第なんですね。

SDメモリーカードは大容量ですが、もともとゲームのセーブ用ではなく、デジカメなどのデータを活用するために使うものですから、対応ソフトが出てくるまでは発売することはないでしょう。なので、いろんなゲームのセーブデータを1枚のSDメモリーカードに残したいと思っている人には、ご期待に応えられないと思います。ただ、現状のメモリーカード59では「容量が少ない」という声もあるようなので、ブロック数を増やしたものを発売するという考え方はあるかもしれませんね。ただこの話はあくまで、考え方として言っただけなので、現時点では発売を期待しないでくださいね(笑)。(広報)

☞これからソフトが増えて、メモリーカード59も増えてくると、「どのカードにセーブしたのかな?」という問題が必ずおこってくる。こまめにタイトル名をラベルに書いていくのもひとつの方法だけど、オススメなのはジャンル別に整理するやり方。メモリーカード59の枚数が増えてきたらぜひ試してみて。



メモリーカード59が何枚にも増えてくると、どれに何をセーブしたかわからなくなってしまう。読者のみなさん、いいアイデアがあったら教えて!

ハミダシ質問箱

キューブのフタを開けてもゲームがとまらないのはなぜ?(千葉県・緑山田さん)

そんなことしちゃあダメ! 故障の原因になるので、電源を切ってからフタを開けてくださいね。(広報)

ハミダシ質問箱
カードeリーダーの「e」って、どういう意味？（静岡県・にちさん13）
「electric code」の「e」ですね。GBAのためのプログラムやデータなど、電子的なコードを印刷したカードという意味をこめて命名しました。（広報）

Question 14　ニンテンドーゲームキューブ

なぜコントローラは4つなのに、メモリーカード59は2つなの？

新潟県・堀之内拓也さん

A　本体のスロットのことですね。

確かにメモリーカード59のスロットが4つあったほうが、4人対戦をするときに、それぞれが自分のデータを持ち寄ってプレイすることもできますよね。でも、メモリーカード59のスロットは2つあれば十分なんです。たとえば4人分のメモリーカード59を順番にさしていって、それぞれのデータをキューブに読み込ませるようなことが、ソフトの作り方次第でできるようになっているんですね。（広報）

2つのスロットは、メモリーカード59をさすだけが目的じゃないのだ。岩田さんのインタビュー（79ページ～）で紹介しているけど、たとえばプリンターをつないだり、デジカメを直接つなぐこともできるのだ。任天堂がどのようなものをつなぐ計画を持っているかは不明だけど、なんかめちゃくちゃ楽しいことをやってくれそうな予感がするんだよね。



ゲームキューブはGBアドバンスだけでなく、いろんなものがつながる可能性を秘めているハードなのだ

Question 15　TVコマーシャル

どうしてキューブのCMでは最後にロゴが出るの？

東京都・亀吉さん

A　VI（ビジュアルアイデンティティ）のことですね。

それについてはいろんな議論があるんです。確かにCMの最初に出した方が、「あっ、キューブのCMだ」ってわかりやすいですよね。でも、最後にVIを出すようにしたのは、もうひとつの戦略なんです。ゲームのCMといえば、最初にVIを出すケースが多いですし、N64のときもそうしてましたけど、任天堂のCMではそのような、ひとつの型にとらわれないようにしていきたいと考えているんです。また、今後は、多彩で粒よりなゲームがどんどん登場するわけですから、CMでもソフトに応じて展開を変えようということなんですね。いまはゲームキューブを手で持つようなスタイルのVIになってますけど、今後は新たな展開も考えられると思います。（広報）

N64のときのVIも、Nキューブが震えたり、雪が積もったりと、ソフトに応じて様々なパターンが楽しめたことがあったよね。で、『動物番長』のCMでぜひやってほしいのが、毛むくじゃらの動物の手がキューブを持つような演出。続く『巨人のドシン』では、巨人がちっちゃなキューブを持ち上げるみたいな。実現しないかな？



ゲームキューブのCMのVI。『どうぶつの森＋』ではせめてカラーバリエーションを変えるような演出がほしかった

Question 16　ニンテンドーゲームキューブ

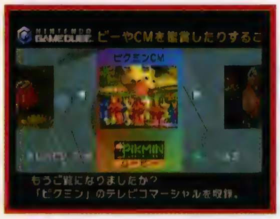
ゲームキューブで体験版ディスクは作りませんか？

山梨県　グレよう！しんちゃん

A　店頭では体験できますよね。

でも、雑誌の付録につけたり、イベントでくばるようなことはしないでしょう。宮本も言ってますけど（1月号掲載の合同インタビュー）「ゲームというのは僕らの命なんで、それをタダであげるってことは一切考えていないです」って。でも、買ってきたソフトに、未発売ソフトの体験版がついてくるようなことはあってもいいのかなとは思います。やっぱり、実際に触ってこそ、任天堂のソフトの魅力がわかるわけですから、ゲームによっては体験版があってもいいのではないかと…。ただ、開発者の立場からすると、ゲームの一部分だけをちょっとつまみ食いして、それで評価してほしくないという気持ちがあるんでしょうね。（広報）

実際、体験版を出してもどれほどの効果があるのか疑問の声もあるのだ。編集部のスタッフに聞いても、体験版をプレイして新作ソフトを買うようなことは、ほとんどなかったと言うし…。発売前のソフトを1日も早く体験したいという人にとってはいいみたいなんだけどね。



店頭で遊ぶことのできた『ピクミン』の体験版。このディスクのなかにはCMも収録されているので、欲しい人はいっぱいいるでしょうね

Question 17　ピクミンのCDが大ヒット

『ピクミン』のCMソングのCDの売れ行きはどうですか？

静岡県・あぐさん

A　東芝EMIさんに聞いてください。

って、ちょっとキツイ言い方ですか？（笑）。任天堂が売ってる商品ではないですから、勝手にしゃべるわけにはいかないんですよ。でも、とても売上げはいいようで、あのCMによってCDが売れ、キューブのソフトのほうも順調に売れてるわけで、いいことだらけですよね（笑）。それに、CDが大ヒットしたこともあって、「愛のうた」を歌ったストロベリーフラワーのお2人と宮本が今度お会いできる機会をもつことになりそうなんですね。（広報）

そこで東芝EMIに「愛のうた」の売上げ枚数を聞いてみたのだ。その数なんと70万枚で、まだ売れ続けているんだとか（1月初旬調べ）。ボーカルのわたなべゆきえさんは出産の準備のためにテレビには出られないそうなんだけど、いずれ新曲を出すことも検討しているみたいだぞ。それに、1月下旬に三菱鉛筆からピクミンの絵が入ったシールや自由帳などが発売され、それ以降もいろんな会社からフィギュアやストラップなど、ピクミングッズが続々と発売される予定になっているんだとか。ピクミンブームはまだまだ続きそうだね。

Question 18　ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスのスリープモードはどのくらい省電力？

埼玉県・マコパンチさん

A　ソフトによって違います。

ソフトの作り方によって、長くも短くもなるみたいですね。それに使用する場所の温度も関係するでしょうし、普通の状態でスリープモードに

した場合、約2週間はもつという話です。通常、アルカリ電池を使っていた場合、使用できるのは約15時間ですから、20倍以持ちをするということですね。（広報）

「どうぶつの島」で使われる「スリープモード」を簡単に説明しよう。GBアドバンスにはメモリと呼ばれるデータを保存する場所があって、そこに電流が流れているときだけ機能するようになっている。なのでGBAケーブルを使って、キューブからGBアドバンスのメモリに送り込んだデータは、スイッチを切ってしまうと消えてしまうわけ。でも、つけっぱなしだと、ゲームをしているときと同じくらい電池を消耗してしまう。そこで、画面を暗くして（つまり電流を流さない）、メモリだけに微量の電流を流すことにより、2週間もデータを保つほど、省電力ができるというわけなんだね。わかったかな？



『どうぶつの森＋』では、スリープモードで10日間くらいはOK。せっかく作ったデータが電池切れで消えてしまわないように注意しよう！

Question 19　NINTENDO64

N64の出荷台数はもう発表しないの？

愛知県・平山寛章さん

A　発表はしていますよ。

ゲームキューブが発売されたので記事になりにくいだけで、ちゃんと公表しています。昨年の4月から9月末までに、国内で出荷したN64の数ですと、わずか2万台でした。ただ、問屋さんに在庫が残っていますから、このような少ない数字になっただけで、2万台しか売れなかったというわけではないんですね。ですから、次回発表するときは、これ以上の数字になることも当然あり得るわけです。これで国内出荷数は累計で552万台ということになりましたが、やっぱりゲームキューブが発売されて、新しい流れにどんどんシフトしているといことなんでしょうね。（広報）

同時期の海外での出荷数は27万台と、こちらも減少傾向に。これでN64の累計出荷台数は全世界で3271万台。海外では国内の5倍ものN64が売れたわけで、ちょっとうらやましかったりするのだ。



96年から楽しい想い出をいっぱい作ってくれたN64。何台売れようが、本当にいいハードでした（過去形なの？）

Question 20　こんなところでも協力してます

映画「みんなのいえ」に「協力任天堂」ってなぜ？

神奈川県・三谷ファンさん

A　きっとビデオを観た人なんでしょうね（笑）。

「みんなのいえ」というのは三谷幸喜さんの映画で、ちょこっと任天堂が協力したんです。でも、ビデオを観た人にも、どこで何を協力したのかちっともわからなかったでしょうね。というのも、映画のワンシーンで『ドンキーコング64』をプレイする場面があるんですが、ビデオには一度も映らないまま、最後のスタッフロールでなぜか「協力任天堂」と出てくるんですよ（笑）。きっと編集の都合で『ドンキー64』の場面はカットされたんでしょうけど、「なんでやねん？」ってふつう思いますよね（笑）。（広報）

三谷幸喜さんと言えば、有名なのが「ラヂオの時間」（あと「通販生活」のCMでフラフープをやってたよね）。「みんなのいえ」は観てないのでコメントしずらいのだけど、DVD版（1月25日発売）にはちゃんと『ドンキーコング64』のシーンが収録されてるんだとか。今度の休日に観てみることにしましょうか。



インターネットで紹介されていた「みんなのいえ」。三谷監督の第2回目の作品なのだ

Question 21　任天堂グループ

任天堂の子会社はいくつあるんでしょうか？

神奈川県・木村芳和さん

A　任天堂グループとしては40社です。

内訳を言うと子会社は24社、関連会社は16社です。子会社でソフトを作っているのは、NDキューブや『マジバケ』を出したばかりのブラウニーブラウン、それにイギリスのレア社などもそうですね。あと、おなじみのハル研究所や『メトロイドプライム』を作っているレトロスタジオ（米）、『エターナルダークネス』を作っているシリコンナイツ社（米）などは関連会社の扱いになっています。（広報）

『動物番長』と『巨人のドシン』のキューブソフトを連発するマリーガルマネジメントは任天堂の関連会社。そのほか、ソフト開発を行う関連会社としてイクニ（米）なんて名前があるけれど、何を作っているのかは不明。また、任天堂では1150人の社員が働いていて、グループ全体の従業員となると、およそ3000人の規模になるのだそう。

ハミダシニュース　京都リサーチセンターでは何をしているの？（京都府・いちごとうふさん）　マリオクラブのスタッフがゲームの評価をしています。あと、開発会社の人も働いていますね。（広報）



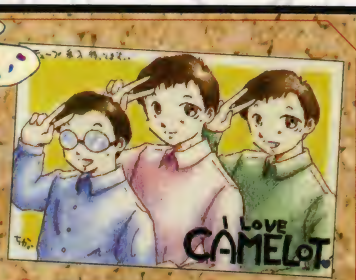
「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➧03（3230）0675

任天堂の似顔絵箱



今月はキャメロットファンのちかさん（千葉県）から送られた高橋兄弟の似顔絵（左のメガネの人、誰？）。キューブの新作発表もそろそろかな？

Nintendo DREAM Monthly News
毎月新聞

編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね
Nintendo DREAM
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

TOP NEWS

アメリカの家庭用ゲーム機市場を築いた 荒川實さん、NOA(米国任天堂)社長を辞任

GCの成功を機に?みずから希望

お正月気分もまだ残る1月8日、任天堂はNOA(Nintendo of America Inc.)の代表取締役社長、荒川實さんの辞任を発表した。荒川さんは、1980年の設立当時から社長としてNOAをけん引。『ドンキーコング』など業務用機器の販売から始まり、NES(Nintendo Entertainment Systemの略。ファミコンのアメリカ名)の発売では、それまでアメリカを覆っていたアタリショック(アタリが以前に家庭用ゲーム機を発売していたが、ひどい出来のソフトが大量に出回ったため、一時期市場が崩壊した)のトラウマを吹き飛ばす勢いの爆発的ヒットを飛ばした。荒川さんの辞任はゲームキューブの立ち上げが無事成功したのを機にした、いわゆる"ハッピーリタイヤ"のようで、55歳という若さでの辞任もアメリカではいたって通常のこと。今後は妻の陽子さん(任天堂山内溥社長の娘さんにあたる)ともどもアメリカに留まる予定のようだ。



今もNOA社内に飾られている業務用ゲーム機(写真は「マリオブラザーズ」)



去年のE3でインタビューした時の荒川さん。約22年続けた社長の職に幕を引いた

後任には君島達己さんが就任

荒川さん辞任の発表があった1日前の1月7日付で、君島達己さんが新たにNOAの取締役社長に就任した。君島さんは三和銀行から2000年に任天堂・(株)ポケモンへ出向、代表取締役やPokéon USA,Inc.の代表取締役社長を兼務していた人物。

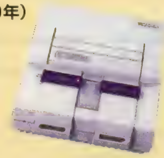
昨年発売された雑誌「経営塾」の2002年1月号で、山内社長は「まあ、見ててください。来年の3月か6月か10月にはやめてみせますから」と語っていた。今回のNOA社長交代は、そのことへの1つの布石となるのかもしれない。



君島達己さん。1950年生まれの51歳。

荒川實さんとNOAの足跡

- 京都府の繊維問屋に荒川さん生まれる(1946年9月3日)
- 荒川さん、山内社長の娘、陽子さんと結婚
- 当時勤めていた丸紅の仕事の都合で家族と共にバンクーバーへ(1977年)
- NOA設立。荒川さんは社長に就任する(1980年)
- NES発売、大ヒットに(1985年)
- NINTENDO POWER誌創刊(1988年)
- 『テトリス』の権利を手に入れる(1989年)
- ゲームボーイ発売(1989年)
- SNES(スーパーファミコン)発売 (1991年)
- 任天堂のシアトルマリナーズ買収に協力(1992年)
- NINTENDO64発売 (1996年)
- 米ビジネスウィークが選ぶ「世界のトップ経営者」の1人に荒川さん選ばれる(1999年)
- 荒川さん、任天堂の取締役を離れる(2000年)
- ゲームボーイアドバンス発売(2001年)
- NINTENDO GAME CUBE発売(2001年)



NESやSNESは、アメリカ人の趣向に合わせてデザインが変更されていた(写真はSNES)

●はみだしNEWS● 1月7日付の日経新聞によると、ゲームキューブは北米において、昨年内に出荷した130万台がすでに完売、今年に入っても続々と追加出荷されているとのこと。まさに絶好調だね。

新製品 「どうぶつの森+カードe」2月14日発売 そして21日には「どーもくん」も!

昨年12月に発売された「カードeリーダー」に、またまた新しい対応カードが発売されるぞ! まず2月14日には「どうぶつの森+カードe」が発売される。これは、GC『どうぶつの森+』に登場する動物たちが1人ずつ描かれたカードで、ゲームの中でその言葉を手紙に書いて送るとステキなお返事が返ってくる「あいことば」も書かれているのだ。また、「カードeリーダー」を使うことでまた違う「あいことば」が出現、さらにステキなお返事がくるそうなのだ。そして、その1週間後の2月21日には「どーもくんのカードe ウインターパック」も発売されるぞ。こちらは、5枚入り238円(税別)だ。



5枚入りで191円(税別)。64種類のカードがあるぞ。全員のカードが揃うまでシリーズが発売される予定なのだ

どうぶつの森+ カードe™



表

動物のイラストがどーんと描かれている。左上のマークは動物の種類を表す



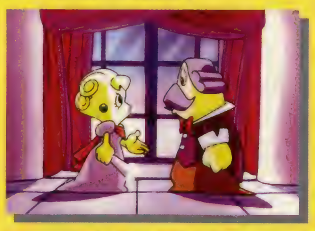
裏

その動物のプロフィールや「あいことば」(ここではヒミツ!)が。左がバーコードだ

アニメ 星のカービィ 今月の見どころ

毎週土曜日朝7:30から、CBC・TBS系にて放送中

1/26 第17話 パームとメームの指輪物語



今日はパーム大臣と奥さんメームの結婚記念日。毎年この日には家族揃って食事会に出かけることにしていますが、夫のパームはなぜかソワソワ。実は、結婚式の時に川へ落としてしまった結婚指輪の代わりに、この日に指輪をあげようとしていつも失敗していたのです。今年こそはと思っていると、指輪が突然行方不明に! 子供たちとカービィは、食事会の時間までに指輪を探し出すことができるでしょうか?



放送予定

1月26日	17話	パームとメームの指輪物語
2月2日	18話	眠りの森のピンクボール
2月9日	19話	ナックルジョーがやって来た!
2月16日	20話	さよなら、雪だるまチリー

新製品 ゲームキューブのディスクをまとめて収納できるケース発売

(株)モリガングから、ゲームキューブの8センチ光ディスクを最高6枚まで収納できる「ディスクケース6」が発売中。価格は980円。パッケージのケースから取り出したディスクをコンパクトに収納できる他、メモリーカードが2枚入るミニポケットや全体を覆うクッション生地、ベルトなどに取り付けられるフックも付いてとても便利なのだ。



外観はこんな感じ。クッションが衝撃を吸収してくれるぞ



開けるとこんな感じ。ディスクも1枚1枚が布に包まれるので安全なのだ

トピックス 毎コミの攻略本情報はココでゲット! 任天堂ゲーム攻略本のサイト開設

続々と発売されている毎日コミュニケーションズ「任天堂ゲーム攻略本」の最新情報や、中身をちょっぴり立ち読みできるサイトが開設、インターネットで見られるようになったぞ。このサイトでは、攻略本の情報やゲームを紹介する動画が見られるのはもちろん、任天堂ハードで発売されるソフトの発売スケジュールや、裏ワザ満載の「広技苑」検索までできてしまうのだ。気になったらアクセスしてみてね。



アドレスは、http://www.n-kouryaku.com

トピックス 伊藤あしゅらさんのポケモンまんがが単行本になってアメリカで出版

ニンドリでヒョウ柄といえばこの人、クリーチャーズ取締役の伊藤"あしゅら"紅丸さんが、2000年9月からアメリカの新聞各紙で連載していたポケモンのまんがが、1冊の単行本になって発売されたぞ! ただし、これはアメリカでの話。セリフも全部英語だしね。残念ながら日本での発売予定はなし。日本で買うなら洋書を扱っている本屋さんで探すしかない?



●はみだしNEWS● モノマガジンが選ぶ「スーパーグッズ・オブ・ザ・イヤー」のホビー・楽器部門で、GBアドバンス(金賞)とゲームキューブ(銀賞)がワンツーフィニッシュを飾ったていたぞ!

新製品

「ファミコン・ミュージックVol.2」発売 ディスクシステムの名作が蘇る！

1月に発売された第1弾に続き、2月6日にはファミコン時代の任天堂タイトルの名曲を集めたCDアルバム「ファミコン・ミュージックVol.2」が発売されるぞ。価格は2730円(税込)。今回のラインナップは、ディスクシステムの名作を多く揃えている。ディスクシステムのゲームは音色が1つ増やせたので、ROMのファミコンゲームよりも豊かなサウンドになっているのだ。



収録タイトル

- 新鬼ケ島-前編-
- 新鬼ケ島-後編-
- バレーボール
- メトロイド
- ゴルフ JAPANコース
- パルテナの鏡
- ドキドキパニック（アレンジ）
- リンクの冒険
- 謎の村雨城
- ゴルフ USコース

トピックス

『どうぶつの森』お引越しサービス受付中 送る前に注意点をチェックしておこう！

いよいよ始まったお引越しサービス。これは、N64版『どうぶつの森』のおでかけデータを、一部だけどGC版『どうぶつの森＋』にお引越しさせてくれるサービスなのだ。送るときは、データの形式など送る前の準備をキチンと整えて、下記の任天堂、各地方の営業所（自分の家から近いほうがいいかも？）へ送ろう！

送るもの

- ●N64のコントローラパック
  プレイヤー1人のおでかけデータを入れる。もちもの画面にあるアイテムやお金、カタログリストがお引越し可能。
- ●GCのメモリーカード59
  1〜3人住まわせた村のデータを入れる。1軒は必ず空家に！
- ●630円分の切手
- ●自分の住所、氏名、電話番号
  必ず忘れずに書こう！



送るものはこんな感じ。ぷちぷちなどでメモリーカードを保護したほうがいいかもね



任天堂へは、できれば宅配便で送ってほしいとのこと。郵送するときは料金に注意

送付先

京都(本社)
京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂株式会社　どうぶつの森引越しサービス係
(TEL)075-662-9611

名古屋サービスセンター
名古屋市西区幅下2丁目18番9号
任天堂株式会社　どうぶつの森引越しサービス係
(TEL)052-571-2506

東京サービスセンター
東京都千代田区神田須田町1丁目22番地
任天堂株式会社　どうぶつの森引越しサービス係
(TEL)03-3254-1647

岡山サービスセンター
岡山市奉還町4丁目4番11号
任天堂株式会社　どうぶつの森引越しサービス係
(TEL)086-252-2038

大阪サービスセンター
大阪市北区本庄東1丁目13番9号
任天堂株式会社　どうぶつの森引越しサービス係
(TEL)06-6376-5970

札幌サービスセンター
札幌市中央区北9条西18丁目2番地
任天堂株式会社　どうぶつの森引越しサービス係
(TEL)011-612-6930

ニュース

「ポケモンカードe」のガイドブック メディアファクトリーから発売

「カードeリーダー」の対応カード「ポケモンカードe」に、ガイドブックが登場。1月26日に「ポケモンカードe 公式トレーナーズガイド2002」が、メディアファクトリーから発売されるのだ。ポケモン＆クリーチャーズの責任監修した唯一の本で、第1弾のカードがすべて載っている特大ポスターが付いているぞ。



これが表紙。価格は900円（税別）

トピックス

宮本さん京都新聞に登場、少年時代に遊んだこむぎ山の思い出を語る

昨年の12月23日の京都新聞に、宮本茂さんが少年時代に天神山で遊んだ思い出を「いま、ふるさとの君たちへ」というシリーズで語った記事が載っていたぞ。小学校時代の担任や中学の同級生（現在は民芸俳優だとか！）のコメントなど、興味深い内容が書かれているのだ。インターネットでもこの記事を読むことができるので、アクセスできる人は読んでみてね。アドレスは以下の通り。

http://www.kyoto-np.co.jp/kp/koto/tanba/tanba.html


いま、ふるさとの君たちへ
マリオやピクミンの動き
幼いころに遊んだこむぎ山の思い出から

宮本さんの通った小学校の近くにある「こむぎ山」（天神山）のことがテーマ

今月のマリオクラブ おすすめはこの2本！

トマトアドベンチャー

機種：GBアドバンス　発売元：任天堂
ジャンル：RPG

グラフィックやメッセージ文字の大きさが変わること、BGMなどで「視聴覚的にコミカルな世界観が上手く表現されており、感情移入度を高めている」という点が選ばれた理由の1つとマリオクラブの総評。それ以外にも、バトルでは連打やタイミングでボタンを押すことで戦いが有利になる『ギミック』を「戦闘に面白味がある」と評価。「カードの収集などの付加価値もあることから、完成度が高く、幅広い層にお薦めできる」としている。



どーもくんの不思議てれび

機種：GBアドバンス　発売元：任天堂
ジャンル：ETC

NHK衛星放送のマスコット「どーもくん」が登場する、いろんなゲーム盛り沢山のソフト。マリオクラブの評価は、キャラがうまく再現されていて「全体的に演出量が豊富であることに加え、その変化も多彩なことから、見た目の印象が良い」。そして、「攻略のヒントとなるニュース番組、苦手なジャンルの番組を攻略するための手助けとして、収集したコインで補助アイテムを購入する要素が用意されているなどプレイヤーに対する配慮もある」としている。



●はみだしNEWS●『スマブラDX』の店頭ゲーム大会が、全国各地で開催されるぞ（1月下旬〜2月まで）。詳しい日程や店舗の情報は、任天堂ホームページを見てね。 http://www.nintendo.co.jp/

イベント

第15回次世代ワールドホビーフェア&スマブラDXファイティングロード2002開催日程

今月から全国各地で行われてている入場無料の「第15回次世代ホビーフェア」。最新ホビーの先攻販売や『ロックマンエグゼ2』のレアデータ配信などが行われる。また、「スマブラDXファイティングロード2002」はすでに参加応募の受け付けが終了しているけど、ギャラリー参加ならOKだぞ。

第15回次世代ワールドホビーフェア

●開催地・開催日程
- 大阪大会[大阪ドーム/1月20日に終了]
- 東京大会[幕張メッセ/1月26日・27日]
- 名古屋大会[名古屋ドーム/2月3日]
- 福岡大会[福岡ドーム/2月10日]

●開催時間　9:00～16:30

●入場料　無料

スマブラDXファイティングロード2002

●開催地・開催日程
- 1月20日に終了:大阪大会(大阪ドーム)
- 1月26・27日:東京大会(幕張メッセ新館)
- 2月3日:名古屋大会(ナゴヤドーム)
- 2月10日:福岡大会(福岡ドーム)
- 2月17日:静岡大会(ツインメッセ静岡)
- 2月24日:仙台大会(東日本放送ロビーステージ)
- 3月3日:広島大会(NTTクレドホール)

イベント

GBアドバンスのRPGソフト『マジカルバケーション』レッツアミーゴイベントが東京と大阪で開催!

昨年の12月7日に発売された『マジカルバケーション』の通信機能「レッツアミーゴ」では、通信ケーブルを介して、他のユーザーの魔法を覚えることができるシステムだ。このアミーゴをより多くの人が体験できるイベントが東京と大阪で開催されるぞ。当日は任天堂スタッフがアミーゴ担当者となり、来場したユーザーとレッツアミーゴしてくれるんだ。このアミーゴデータはたくさんの魔法を覚えているのでかなりお得だぞ。さらに来場者特典もたくさんあるので、『マジバケ』とアドバンスを持ってイベントに参加してみよう。

来場者特典
- ●『マジバケ』プロデューサー亀岡氏のサイン入りポスタープレゼント(各店先着50名)
- ●スタッフとじゃんけんをして、5回連続勝利者にゲームキューブプレゼント(各店先着3名)
- ●コスプレ等マジカルな服装での来場者にオリジナルポストカードプレゼント(各店先着25名)

開催日程・場所
- ●大阪　日本橋SOFMAP4号館　1/26(土)13:00～18:00
- ●東京　秋葉原LAOX Game館　1/27(日)13:00～18:00

ニュース

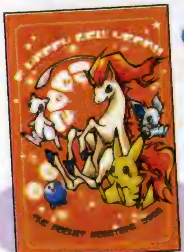
『ロックマン エグゼ』のアニメ放送日決定 3月4日(月)夕方6:30～放送開始!!

GBアドバンスの人気作『ロックマン エグゼ』が題材のテレビアニメが、3月4日(月)からスタートすることが決定した。毎週月曜日の夕方6:30から、TVH・TX・TVO・TVA・TSC・TVQで放送されるぞ。要チェックだね!

トピックス

編集部に読者からの年賀状がたくさん到着!! どうもありがとう記念として、一部だけ公開

2002年、ニンドリ編集部も無事に活動開始しました。そんな編集部に、熱い読者のみなさんから、100枚以上の年賀状が届きました。どうもありがとうございます。編集部一同、これを励みに、さらにがんばりたいと思います!



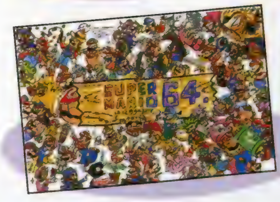
埼玉県/ゼラチンさん



福島県/藤野カンナさん



栃木県/夢之助さん



神奈川県/まくらう どん&ぜろ☆ゼロさん



千葉県/犬飼鈴助さん

キミも特派員にならないか!? 地元イベント情報などを大募集中!

毎月新聞では、読者の皆さんからの楽しいお便りを募集しています。個性的なゲームライフの紹介や、調査依頼のタレコミ情報など、内容は面白ければなんでもOK。情報の詳しい内容と、できれば写真も送ってください。また、地元で行われるゲームイベント情報や、読者同士の交流会の模様などをレポートしてくれるような内容もお待ちしています。右のあて先までドシドシ送ってください!!

あて先

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部
毎月新聞特派員係

みすずのコスプレ道場

by 美鈴 秋　Vol.12～新年の抱負



●はみだしみすず● ホームページ(http://www18.u-page.so-net.ne.jp/dg7/a-misuzu/index.html)も好調な美鈴先生。先生への応援のお手紙は「がんばれみすず係」へ!

みすずの写真館



2001.6.23. 次世代ワールドホビーフェアにて。『ソニックADV2バトル』のルージュと

今回で「みすずのコスプレ道場」も1周年となりました。あいかわらず、リンクコスプレで各種のイベントに参加している美鈴先生。次は次世代ワールドホビーフェア(幕張メッセ)に登場予定です。「スマブラDX」大会を見に行くぞー!

NBAストリート

積極的にGCタイトルをリリースしてくれるEASさんから、またもや新作が登場。今度はストリートで3on3が楽しめるぞ。

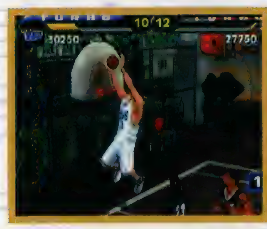
【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	NBAストリート
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	3月22日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード59	3ブロック

NBAの選手も登場するのだ。

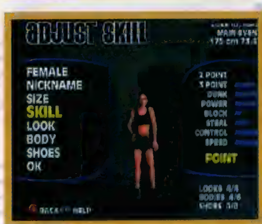
このソフトは、タイトル通り、NBAのゲームかと思いきや、スタジアムを離れて3on3でストリートでプレイするバスケゲームなのだ。プレイヤーは、自分のチームの3人を操作するんだけど、これがまたシンプル&快適な操作で、はじめっから、ダイナミックなプレイが楽しめるようになっているんだ。オリジナル選手を作って成長させる要素もあるぞ。



ハデなダンクをぶちかませ!!



かっこいいシュートで得点を入れるのだ



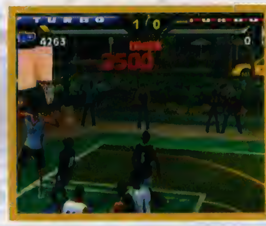
オリジナルキャラクターを作成&育成できるぞ

シンプルな操作でイカしたプレイが可能だ。

Aボタンのパスと Bボタンのシュートというシンプルな操作に加え、NBAのスーパースターがプレイするようなアクションもXやYボタンで簡単に繰り出せるんだ。ハデなシュートを決めれば、ゲージがたまって、さらにすごいプレイができるような仕掛けもあるぞ。



ゲームブレイカーが決まるとメチャクールなのだ



相手のシュートをブロックできたぞ



ナイスなシュートはリプレイがでるぞ



コンビネーションプレイもできるのだ

一石八鳥 〜これ1本で8種類!〜 (仮)

【GBアドバンス】	
タイトル	一石八鳥〜これ1本で8種類!
発売元	コナミ
発売日	3月28日
価格	5800円
ジャンル	テーブル
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

なんと8種類のゲームが遊べちゃう、超お得なソフトが登場。しかもワンカートリッジプレイ対応だから、ソフト1本で本当にみんなで、遊べちゃうのがうれしいよね。

これ1本で8種類のゲームが遊べちゃうのだ

収録されているのは『4人打ち麻雀』「3人打ち麻雀」「花合わせ」「こいこい」「大富豪」「スピード」「神経衰弱」「ポーカー」の8種類。どこでもセーブできるのもうれしいぞ。



これは大富豪。トランプゲームの決定版とも言えるべきゲームだよね。



これは花あわせ。花札の代表的な遊びだね。画面もとってもきれいでしょ



これは3人麻雀だ。手軽に遊ぼう

Jリーグポケット2

【GBアドバンス】	
タイトル	Jリーグポケット2
発売元	コナミ
発売日	2月28日
価格	5800円
ジャンル	育成シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	バックアップカートリッジ

2001年のGBA発売と同時にリリースされた『Jリーグポケット』の続編が早くも登場。君のクラブをJリーグのチャンピオンにすることが目的の育成シミュレーションなんだ。

君の手でクラブを作り上げよう

前作よりグラフィックやゲームシステムも格段のパワーアップをとげた今作。よりビジュアル的で、奥深い試合がプレイできるようになっているみたいだぞ。



監督の采配や、クラブの育成など、アイコンを選択してプレイするぞ



クラブの選手の育成状態が一発で把握できるようになったぞ



キッカー選択の画面だ。誰を選ぶ?

BLOODY ROAR extreme

人間から獣へと姿を変える獣人たち。かれらの秘められたパワーが、いまここに爆発する。ハドソンが送る格闘シリーズがGCに見参!!

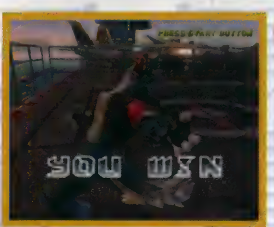
【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ブラッディロア エクストリーム
発売元	ハドソン
発売日	2002年
価格	未定
ジャンル	獣化格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

対戦ステージにもギミックが!?

画面下にある「獣化ゲージ」がたまると獣へと変身し、飛躍的なパワーを発揮する獣人たち。彼らのパワーは、ステージをも破壊してしまうほどであることが発覚した。対戦中に、ステージの壁や床が崩壊し、別の空間へと移動することがあるというのだ!!


ウリコ対アリス。2人とも獣化中だ。左のウリコは、手足が猫になっているぞ


床が崩れ、バトルは階下の空間へ



コミック化されているファングも登場する

ユーゴ vs. ガドウ


左が主人公的キャラのユーゴ


獣化した2人の激突。ユーゴの攻撃だ!

ウリコ vs. ロン


壁に激突し、壁が崩壊した


バトルは部屋の外へもつれ込んだ

ボンバーマンMAX2
ボンバーマンバージョン／マックスバージョン

GBカラーで発売された『ボンバーマンMAX』の続編。1カートリッジプレイ対応なので、カートリッジ1つで4人対戦も楽しめるぞ。

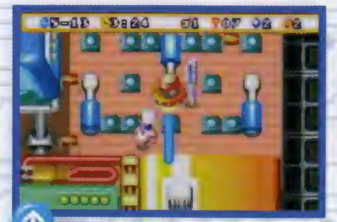
【GBアドバンス】	
タイトル	ボンバーマンMAX2 ボンバーマンバージョン／マックスバージョン
発売元	ハドソン
発売日	2月7日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 1カートリッジプレイ対応

2つのバージョンでステージを完成させよう

『ボンバーマン』と『マックス』、2バージョンが同時発売! キャラボンを育てながら各エリアの条件をクリアして進むんだけど、各バージョンには、全100エリア中80エリアが入っているんだ。残りの20エリアは友達と交換すれば楽しめるぞ。全エリアを楽しもう!

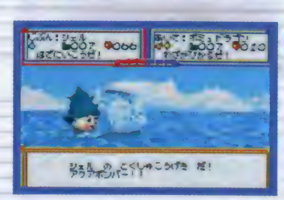


各バージョンに入っているのは80エリア。残り20エリアは交換でゲットだ


キャラボンに乗ってステージを遊ぶんだ


マックスもキャラボンに乗ってるぞ


キャラボンを合成することもできる


もちろんキャラボンの対戦もできる

BOMBERMANバージョン



『ボンバーマンバージョン』のタイトル

MAXバージョン



マックスが主役の『マックスバージョン』

ニンドリ&Nスタ共同企画 クイズに答えてソフトをゲット!

下の問題の空白をうめて文章を完成させると、正解者の中から『ボンバーマンMAX2 ボンバーマンバージョン』を抽選で3名様にプレゼント! 官製ハガキに住所・氏名・電話番号を書いてニンドリ編集部「ボンバーマン係」(あて先は巻末に書いてあります)まで送ってね。ヒントは…『Nintendoスタジアム』3月号の97ページを見ればわかるよ。

問題「ボンバーマン○○○○ 全100面を○○○○○!」

スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット
発売元	任天堂
発売日	春
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

新着画面が到着！りりしいフォックスを見よ！

宇宙の勇者フォックスが、地上に降りて大冒険！ おなじみスターフォックスの面々が繰り広げるアクションアドベンチャーだ。冒険のカギを握っていると思われるのは、新キャラクターのクリスタル。でも、判明しているのは性別が女性ということだけなのだ…。



今度のフォックスはこんなにカッコイイ



フォックスの武器「クリスタルスタッフ」



ナゾの女性クリスタル。敵か…味方か…

バトル封神

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バトル封神
発売元	コーエー
発売日	春予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

広大なフィールドで迫力のバトルアクション！

大人気のファンタジー小説「封神演義」が舞台。様々な「宝貝」による魔法攻撃で多くの敵を一網打尽!! 広大なフィールドで「封神」キャラクターが大迫力のアクションを披露してくれるぞ。



主人公は4人から選択可能。写真は太公望だ



キャラごとに全部で8つのステージがある



ヤリを振り回して豪快に戦うナタ



大きな怪物との戦闘を繰り広げるレイラン

XGIII EXTREME G RACING

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	エクストリームG3
発売元	アクレイムジャパン（販売元：タイトー）
発売日	3月15日
価格	5800円予定
ジャンル	RAC
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	6ブロック使用

重力無視の爆走スーパーバイクレース！

ジェット機並みのスピードを誇るスーパーバイクで、地表から天高くまで縦横無尽に走りまくる爽快レース！ GCならではの細かなグラフィックで、コースからライダーの造型はもちろん、流れる雲の背景や爆発などの特殊効果までもリアルに表現されているぞ。



選べるライダーは12人。コースの中にはうずまき状の場所もあるぞ



レースの賞金で、エンジンや武器を買うこともできるのだ



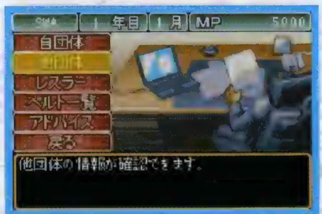
ファイナルファイヤープロレスリング ～夢の団体運営！～

【GBアドバンス】

タイトル	ファイナルファイヤープロレスリング ～夢の団体運営!～
発売元	スパイク
発売日	3月
価格	未定
ジャンル	SPT
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

団体を仕切るのは試合より大変!?

前作『ファイプロA』で好評だった試合評価システムをさらに発展させ、プレイヤーが団体の運営者となってプロレス業界に参戦する「団体運営モード」が追加された。試合のマッチメイクや他団体との交流、選手同士の抗争などプロレスの魅力を存分に味わえる1本だ。



運営が成功するかどうかはプレイヤー次第。しかし問題もいろいろ勃発して…➡



メトロイドプライム（仮）

【ニンテンドーゲームキューブ】			
発売元	任天堂	価格	未定
発売日	未定	ジャンル	アクションシューティング
		プレイ人数	1人用

主観視点になったメトロイド

GC版『メトロイドプライム』の最新画面を紹介するぞ。今度の作品は主観視点のアクションゲームになるみたいだぞ。



サムスのマスクからのぞいているかのような視点



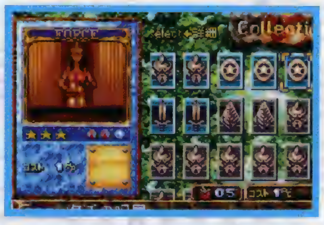
ボムを使うとこんな視点になるみたいだ

神の記述 ILLUSION OF THE EVIL EYES

【GBアドバンス】			
発売元	コナミ	価格	5800円
発売日	3月予定	ジャンル	カードバトル
		プレイ人数	1～2人用

『Get Backers』とリンクしたカードゲーム

『GetBackers』の劇中に登場するカードゲームがGBAで。本格的トレーディングカードの世界を初心者も楽しめる良作になってるぞ。





アニマルマニア～どきどき相性チェック！～

【GBアドバンス】			
発売元	コナミ	価格	5800円
発売日	1月31日	ジャンル	占い
		プレイ人数	1人用

気になるあの子と相性チェック

大人気のアニマルマニアが手軽に楽しめるこのソフト。気になるあの子との相性チェックをしたり、自分の性格を診断したりと、様々な遊び方ができるぞ。友達が集まる時にもおすすめのソフトだ。



性格判断をしよう



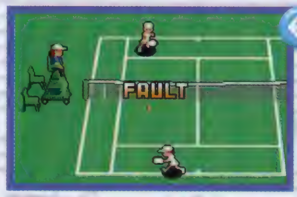
相性ランキングは？

WTA ツアーテニスポケット（仮）

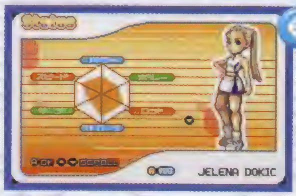
【GBアドバンス】			
発売元	コナミ	価格	5800円
発売日	2月14日	ジャンル	スポーツ
		プレイ人数	1～2人用

テニス界の女王を目指せ!!

世界で活躍する女子テニスプレイヤーが登場するテニスゲーム。シンプルな操作でダイナミックなプレイが楽しめるぞ。世界のテニスコートを舞台に、熱い戦いが始まるのだ。



見やすい画面だ



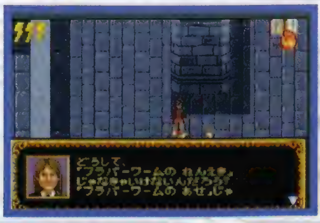
ステータス画面だ

ハリー・ポッターと賢者の石

【GBアドバンス】			
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格	4800円
発売日	1月31日	ジャンル	アクション
		プレイ人数	1人用

ハリーの世界をGBAで楽しもう

映画も大人気の『ハリー・ポッターと賢者の石』が今度はGBAで登場。原作の世界観を忠実に再現し、謎解きも楽しい作品なのだ。



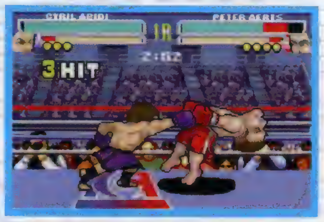


K-1ポケットグランプリ

【GBアドバンス】			
発売元	コナミ	価格	5800円
発売日	3月14日	ジャンル	格闘スポーツ
		プレイ人数	1～2人用

あのK-1ファイターが登場するぞ

人気格闘技K-1がGBAで登場。デフォルメされたキャラのスーパーアクションが君の手で再現されるのだ。KO目指してファイト!!





パチスロ完全攻略アドバンス ギガゾーン&カーニバルナイト

【GBアドバンス】			
発売元	シスコン エンタテイメント	価格	4800円
発売日	3月29日	ジャンル	パチスロ実機シミュレーター
		プレイ人数	1人用

2002年の最新機種が早くもゲーム化！

今年出たばかりの新機種「ギガゾーン」と、幅広い層に人気の「カーニバルナイト」を収録しているのが特徴だ。ランプや効果音などすべてを実機そのままに再現しているので、実戦にも役立つぞ。



各リールの出目順も、一目で分かるのだ



「ギガゾーン」は大量メダルが期待できる爆裂機

ぷくぷく天然かいらんばん

【GBアドバンス】			
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格	未定
発売日	4月	ジャンル	ADV&バラエティー
		プレイ人数	1～2人用

おなじみの人気キャラクターが遂にゲーム化!

小学館「ちゃお」で連載中の人気マンガが、GBアドバンスに登場だ。通信ケーブルを使えば友達とミニゲームで遊べるぞ。



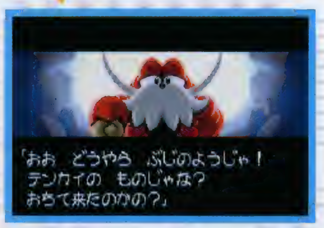


伝説のスタフィー（仮）

【GBアドバンス】			
発売元	任天堂	価格	未定
発売日	春	ジャンル	マリンアクション
		プレイ人数	1人用

いよいよスタフィーの冒険が始まるぞ！

長い沈黙を経て、ついにスタフィーがアドバンスで発売だ! テンカイの王子スタフィーが海を舞台に大活躍するぞ!！





コロコロパズル ハッピィパネッチュ！

【GBアドバンス】			
発売元	任天堂	価格	4800円
発売日	3月8日	ジャンル	体感傾けアクションパズル
		プレイ人数	1～2人用

謎の生物パネッチュを成仏させてあげよう！

パネッチュとは、同じ色が3人以上集まるとキッスをして成仏するという変な生物。君もアドバンスを傾けて、成仏させてあげよう!





マジカル封神

【GBアドバンス】			
発売元	コーエー	価格	5800円
発売日	春予定	ジャンル	RPG
		プレイ人数	1～4人用

ゲームキューブ版『バトル封神』とのリンクも!

妖魔が出没する古代中国。オカルトチックな世界のなかで、主人公の宇宙は、仲間とともに強大な敵に立ち向かう! 何が起こるかわからないハプニングイベントなど、ドキドキ感いっぱいの物語だ。



舞台は古代中国



妖魔との戦闘シーン

ふしぎの国のアンジェリーク

【GBアドバンス】			
発売元	コーエー	価格	5800円
発売日	3月	ジャンル	バラエティ
		プレイ人数	1～4人用

あの『アンジェリーク』シリーズがついに登場!

「不思議の国のアリス」をモチーフにしたファンタジー世界が舞台。主人公のアンジェリークとなって、タイムリミットまでに「守護聖様のお茶会」に出席できるよう、すごろく形式の旅を展開するのだ。



ファンタジーな世界



こんなミニゲームも

まみむめ☆もがちょ たこボール

【GBアドバンス】	
発売元	アイディアファクトリー
発売日	3月29日
価格	4980円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～2人用

丸い石の数字と同じ数のタコを付けよう!

丸い石に書かれた数字の周囲に、同じ色のタコを数字のぶんだけくっつけて消すパズルゲームだ。ボタンを押すと、四角いカーソルの中のタコがグルっと回転するので、丸い石の方に同じ色のタコを移動させよう。



カーソルの中のタコを回転して入れ替えよう



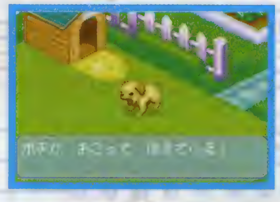
限られた回転数でクリアする問題集もある

なかよしペットアドバンスシリーズ② かわいい仔犬

【GBアドバンス】	
発売元	エム・ティー・オー
発売日	3月22日
価格	4800円
ジャンル	ペット育成シミュレーション
プレイ人数	1～2人用

ラブラドールなど、人気の8犬種が登場!

GBカラーで人気の『かわいい仔犬』がパワーアップして再登場。グラフィックや音声がより美しくなっているのが特徴で、今回は人気8犬種が登場する。仔犬のお世話をして、立派な成犬に育てることが目的だ。



仔犬の鳴き声も収録されているぞ



散歩など、いろんなイベントが発生する

沈黙の遺跡 ～エストポリス外伝～

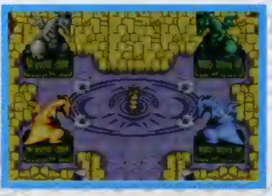
【GBアドバンス】	
発売元	タイトー
発売日	3月8日
価格	5800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用

人気RPGの最新作はアドバンスで!

軍事国家グラッセが、太古の魔獣の封印を解いて復活させ、その巨大な力を利用して他国を制圧しようとしている。プレイヤーは、ハンターを目指す主人公となり、魔獣を再び封印するための冒険に出るのだ!



戦闘シーン。最大4対4で戦闘が行われる



ダンジョン内部。多彩な仕掛けがあるぞ

フォーメーションサッカー2002 ～めざせ!ワールドカップ～

【GBアドバンス】	
発売元	スパイク
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	サッカー
プレイ人数	1～4人用

懐かしの「フォーメーションサッカー」復活!

サッカーゲームの名作として名高い『フォーメーションサッカー』がアドバンスに帰ってきた! 決してリアル志向のサッカーではないけれど、シンプルな操作でゲームとしての爽快感が追求されている。



各国の代表チームを率いて世界一を目指せ!!



選手は全て架空だけど、名前を変更できる

ハローキティのハッピーハウス

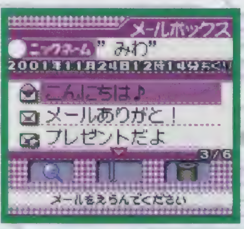
【ゲームボーイカラー】	
発売元	エム・ティー・オー
発売日	3月2日
価格	4500円
ジャンル	キャラクターコミュニケーション
プレイ人数	1人用

キティちゃんとコミュニケーション!

キティちゃんと一緒に暮らしながら、コミュニケーションをとろう。お話したり、ミニゲームで遊んだり、メールごっこも楽しめちゃう。



キティに住んでもらい、古いお屋敷をハッピーハウスにするのが目的なんだ



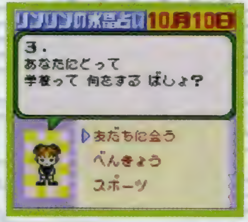
ゲーム中で手に入れたアイテムは、メールに添付することで交換できちゃう

Dr.リンにきいてみて! ～恋のリン風水～

【ゲームボーイカラー】	
発売元	ハドソン
発売日	2月21日
価格	3980円
ジャンル	占い・恋愛アドベンチャー
プレイ人数	1人用

13種類の占いが収録!

13種類の占いが楽しめる、アドベンチャーゲームだ。今回紹介した占いのほかに、通信ケーブルを使った相性占いなども用意されているぞ。



質問に答えていき、その日のラッキー小物を占ってもらう「リンリンの風水占い」



おみくじを振って、その日のアドバイスをしてもらう「天津のおみくじ」

それゆけ!! マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI



とっくに明けておりますので、おめでとうございました。ちゅーことで、今年もニンドリ&「しんえいたい」をよろしくお願いします。みなさんの投稿でなりたっているこのコーナー。毎回送っていただいているイラストを楽しみにしています。寒い季節なので、風邪などひかないように頑張ってね。

イラスト：紀村隆鶴

イラストの特大殿堂



【奈良県／彩世理さん】

◆お正月には凧あげて〜、ってね。昔は冬になるとよく凧揚げしたもんだけど、最近は凧揚げしている子も見ないなぁ



【和歌山県／真咲ねむさん】

◆『森』イラストは、年賀状がよく似合うね。誕生日が28日だって。おめでとう! おれは31日、近いっすね



【東京都／hushさん】

◆タイトルは「帰ってきたドシン」。DDの時はたくさんの人に遊んでもらえなかったからなぁ。今度こそ…



【埼玉県／けいこさん】

◆「今年の冬も、ウチは家の中でも息が白かった」だって。そんなに寒いの? 手がかじかんで絵が描けなくなっちゃうよ



【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆「名もない花をいたわる女性の優しさに、心を打たれる男性のイメージ」で描いてくれました。ルイージの目が優しいね



【東京都／桃園らいちゅさん】

◆ピカチュウ&ヒトカゲと一緒に和服を着てるのは、「時オカ」のサリアだよね。和服姿も似合ってるなぁ



【京都府／飛鳥キトラさん】

◆今年は午年。ってことでエポナに乗ったリンクとゼルダ姫。[http://www.bd.wakwak.com/~naocooh/index.html] へゴー



【香川県／ぼなーか咲川さん】

◆さすがソーナンス好きなぼなーかさん。いろんなキャラクターがいるけど、ちゃっかりソーナンスが中心だもんね



【愛知県／サルムント雁さん】

◆「スマブラDX」では、マリオとワリオのカラーを変えると、なんとなくワリオとワルイージっぽくはなるんだけど…



【岩手県／草野りっくさん】

◆「スマブラDX」は弟とお金を出し合って購入したとか。しかも1週間で隠しキャラ全部出しちゃったそうです



【神奈川県／雫さん】

◆まさかこの3人が入り乱れて戦うなんてことが実現するとは思わなかったもんね。「スマブラDX」…すごいっす



【大阪府／すずめいかさん】

◆「ゼルダ姫ってお父さん（国王）に思いっきり甘えたことがあるんでしょうか…?」だって。そういや国王ってどうしたんだ?



◆子供ガノンと子供ナボール。子供っちゅーても、ガノンはおとそを飲んでるっす。もしかして中身は牛乳とか…
【大阪府／ちょも丸さん】



◆今年で15周年のロックマン。いったいシリーズ累計で何本のソフトが発売されたんでしょうか。息の長いキャラだよね
【埼玉県／片栗くずさん】



◆殿堂入りするために徹夜でがんばってくれたというイラスト。新年そうそう大願成就！ おめでとうです
【神奈川県／刻樹勇騎さん】



◆「弟が、シークのジャンプ時の「トゥ」をまねしてこまります」。がはは、楽しいルイージ、じゃなくて弟さん！
【千葉県／犬飼鈴助さん】



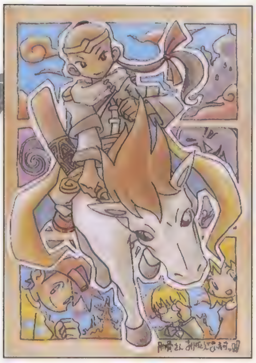
◆「パーフェクトダーク」のジョアンナ。いわしさんの携帯用ホームページは[http://k.excite.ci.jp/hp/u/iwashi19/]だよ
【大阪府／いわし砂陽さん】



◆「これから受験シーズンということで、絵馬の中に願い事を描いてお守りにするといい事が起こるかもしれません」だって
【福岡県／くらざわかずるさん】

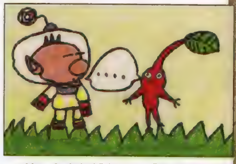


◆久しぶりに絵の具で描いたら、思ったより時間がかかってしまったとか。色塗りも大変な作業だからね
【大阪府／桃姫ユリさん】



◆午年ということで「白馬に乗った王子様」。王子様は「マザー2」のプー。すごくかっちょよく見えますね
宝(賞) 【山形県／FALCONさん】

イラスト10歳未満



◆サンタさんがキューブをプレゼントしてくれたんだって。良かったね
【東京都／佐藤由花さん(8)】



◆「マザー2」のプー。なぜにプー…？ 好きなキャラなのかな？
【東京都／まつざきこうじさん(8)】



◆「ピクミン」はもうプレイしたのかな？ なんとも言えない味があるぞ
【大阪府／木下良美さん(8)】



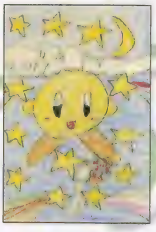
◆ごめんなさい！ 先月号でお名前が間違ってました。許してね
【北海道／長谷川棱さん(7)】



◆夏乃さんはゼリーちゃんのファンなんだとか。オレの村にもいるなぁ
【？県／吉田夏乃さん(8)】



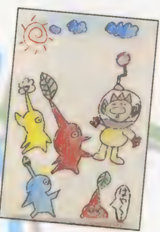
◆「ここはおかしの家。実はピクミンものぞいているのです」だって
【埼玉県／ららららさん(8)】



◆「星のカービィ」イラスト。今やカービィは超人気者だもんな
【山梨県／うち田ゆう子さん(7)】



◆村にはたくさんの果物の木が生えているのかな？ にぎやかそうだね
【栃木県／ノンチャンさん(9)】



◆早く抜いて欲しがっているピクミンがなんだかとってもキュートです
【埼玉県／ちびぃさん(8)】



◆「ゼル伝大地の章」だね。ウララちゃんには思い入れがあるそうです
【東京都／りんごちゃんさん(7)】



◆たくさんのピクミンを描いてくれました。ちゃんと花が咲いているのもいるぞ
【愛知県／ミスターオコリザルさん(9)】



◆ポポとナナがワカサギ釣りをしてるところだね。楽しそうだね
【神奈川県／ヘイヘイホーさん(9)】

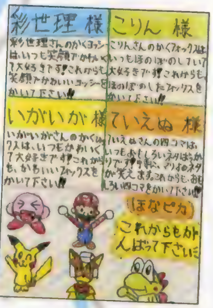
イラストファンレター



◆ごめんね。ファンレターも全部紹介したいんだけど…
【新潟県／羽月花菜さん】



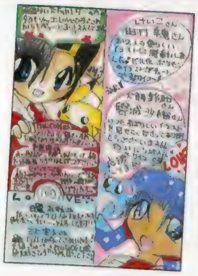
◆みんなみんな一生懸命なイラストありがとうです!!
【滋賀県／水原さりなさん】



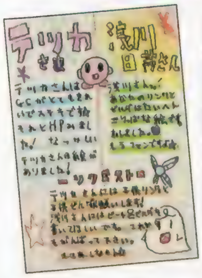
◆受験生のていえぬさん。4コマ復活はいつごろかなぁ…
【山形県／ほなピカさん】



◆「どうか私の愛を届けてください」だって
【和歌山県／早乙女らいむさん】



◆左が新堂さん、右が夏岡さん【大阪府／新堂雅さん＆新潟県／夏岡海奈さん】



◆2人への熱いファンコールです
【福井県／ここあしなもんさん】

今月のお題『期待の星』

◎次回のお題は『○○の顔』。次々回のお題は『私のオススメ！』。



【北海道／テツカさん】
◆トゥーンシェードっぽい画法がかっちょいい『バイオ』のジル。唇の色っぽさがたまらんですな。卒論の追い込み…がんばってね



◆「『エンブレム』の発売日が受験の後なので少し安心しました」だって。早く遊びたいけど…っていうジレンマだね。受験が終わったらゆっくり遊びましょ
【千葉県／高坂裕子さん】



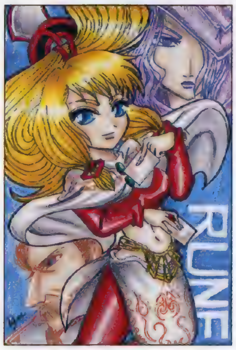


【神奈川県／万時優さん】
➡超期待の星という『黄金の太陽2』。ストーリーの展開に引き込まれた人がたくさんいるみたいだね。やっぱし続きが気になるっす

◆「『ポケモンカードGB3』が出るとしたら、モバイル対応になって欲しい…」という期待を込めて描いてくれました
【愛知県／めっきーさん】



【三重県／SEALさん】
⬆毒吐きまくりの世界観がイカす『ブラブラ』。SEALさん期待のソフトだそうです。実はオレも期待してるんだよね



◆「カードゲームは経験少ないけど、『ルーン』は気になる…」とか。ゲームの世界観がかっこいいよね
【福岡県／東雲龍さん】



◆今年中に『ピクミン2』が遊べるかも…、という期待ですね。宮本さんの発言によると実現しそうだしね
【奈良県／たまも(宝みかど)さん】



◆期待といったらやっぱし『マリオサンシャイン』でしょ。任天堂の看板キャラ、マリオ。ガンバって欲しいね
【東京都／松任谷ヒカルさん】



◆みんなが期待の星なので、争奪戦を繰り広げるという場面だとか
【長崎県／泡穂えるふさん】



◆アニメ化が決定している『エグゼ』。今後も期待できそうだね
【大阪府／橋川恵さん】



◆ピチューの夢は、ピカチュウになって優勝すること。GBA版も期待大だ
【茨城県／葉月みかさん】



◆大幅に変更されたGC版のリンク。どうなるのか…期待ですね
【千葉県／さとしさん】



◆大好きなキャラなので、期待の星なんだそうです
【長野県／飛白せーまさん】



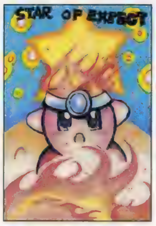
◆やっぱり続きが気になる、という『黄金の太陽』。遊べるのはいつかな
【神奈川県／泉とうげさん】



⬆「来年の夏」…つまり、今年の夏には遊べるって言ってたもんね
【愛知県／マリオ子さん】



◆昔発表されていたリアルリンクのほうがいやだったとか
【栃木県／きいどりさん】



◆『星のカービィ』シリーズは出るのかな…？ 教えて桜井さん！
【大阪府／中嶋麻子さん】



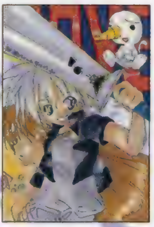
◆『マンション』で大活躍のルイージ。『サンシャイン』には出演する？
【兵庫県／ソーナンスみやさん】



◆これからももっと売れて欲しい、という期待のイラストです
【神奈川県／スマイリーさん】



◆受験が終わったらバンバン投稿を！ オレにとってはみんなが期待の星です
【岐阜県／みなみかんさん】



◆旧名水柱さんから、ペンネーム変更。期待の『RAVE』イラストです
【静岡県／森月ひざしさん】



◆ネコ目リンクに抵抗があったそうだけど、やっぱり期待はしてるのね
【秋田県／小塚ぴあのさん】



◆みんな期待の星なんだね。どのゲームもおもしろいもんね
【東京都／ガノンドロフの部下さん】



◆『パネポン』の復活に期待してのイラスト。アドバンスにはいいと思うけどね
【北海道／いとうさん】



◆まさに星。そのまんまスターなカービィ。きっとそのうち…
【大阪府／菊姫道雛さん】

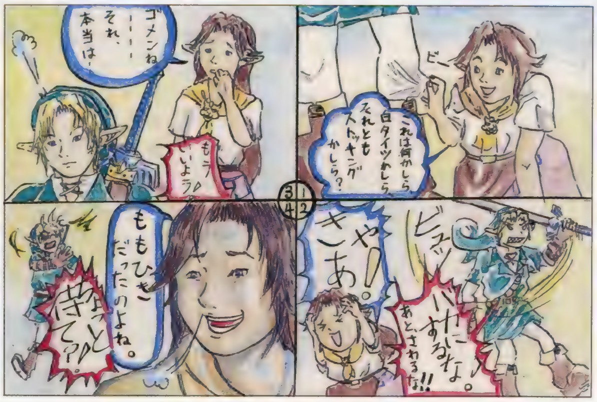


◆リアルなリンク様をぶちこわしてくれちゃったこやつに期待せず、だれに期待するのですか！
【東京都／朱鷺ノ岡リナさん】

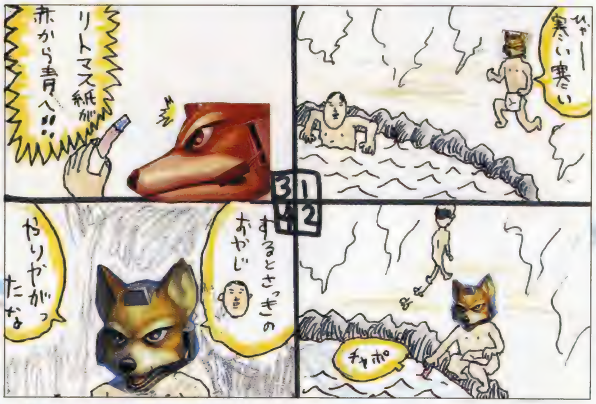
4コマの長屋



【東京都／歩くヒトさん】
◆あああぁ…。オリマーの生還は、数多くのピクミンの犠牲の上になりたってるもんね。でも人間ってそんなもんだし…



【愛知県／一羅龍郎さん】
◆ももひきかよ！ 4コマ目の、なんだかちょっと哀れむような、人を小馬鹿にしたようなマロンの顔がいい感じです



【群馬県／岩ちんさん】
◆超シリアス！ さすがキューブ版のリアルフォックスはひと味違う！ ってそーじゃねーっちゅーの。「ひゃー寒い寒い」がグッド



【岐阜県／かよこさん】
◆なんじゃそりゃ！ とんでもない顔のゼルダ姫が…。いくらなんでもこれはやりません。でもこんなウソはつかないように！



◆オネットステージはすごいよね。どせいさんだらけだもん。なんか戦意喪失しちゃうんですけど…

【北海道／シロさん】



【栃木県／コーディエさん】
◆隠しキャラにピクミンが！ 本当だったら面白いんだけどなぁ。1匹じゃなくて、集団で攻撃できたりしてね。うじゃうじゃ登場みたいな



【愛知県／緑雨まさきさん】
◆王子様、といったらやっぱり姫をいたわるもんでしょう。しかも、無口なリンクとちがって、「エムブレム」キャラはちゃんと喋るからねぇ。マルス最強か!?



◆ゴイーン!! マリオ超ショーック!! 言われてみると、マリオとピーチって年離れてそうだよね。娘に見えなくないか…

【山梨県／ふぇいくさん】



【北海道／あまぐりすずねさん】
◆トラップが多いって…そんな小学校のイタズラみたいな。いや、やらないよねそんなこと。せいぜい黒板消しぐらいがいいとこか…



【静岡県／ラム若さん】
◆新年初めての会話！ とか思って期待してみると、全然新年っぽいこと言わなかったりするのね。借りてたもん返せって…ドライですなぁ

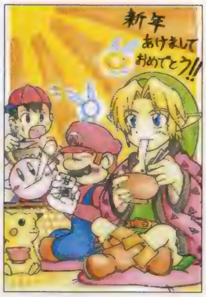


【大分県／旧詩麻新井上夜彦さん】
◆「大人の世界」じゃねーだろ！ っていうか、「エロ本みよーよ」ってアンタ…。女子高生ってそんなもんなの？ どうなのよ、全国の女子高生諸君。いや、どうでもいいんですケドネ

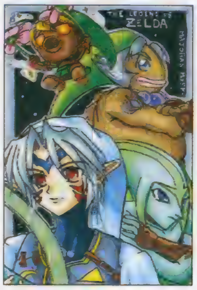
イラスト高層雑居ビル



◆「スマブラDX」で復活したドクターマリオ。『森十』でも遊べるといいんだけどねぇ…
【埼玉県／茉莉花さん】



◆「年末年始の雰囲気が好きなので、正月イラストを描きました」。にぎやかそうです【山梨県／NINTENさん】



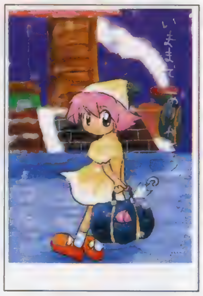
◆18日の誕生日、おめでとさんです。オレとはひと周り以上違うのね。お若いですなぁ【福島県／藤野カンナさん】



◆まさかまさかの「エムブレム」キャラ参戦。いいよね。ちょっと硬派な感じがするし【滋賀県／緋鷹 狼さん】



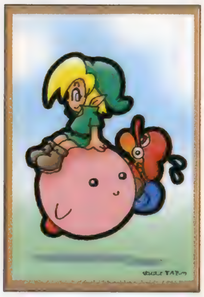
◆「昔、私が知らない頃に母が「アイスクライマー」をやりこんだそうです」。いやぁ、オレもやりこんだよー【静岡県／霜月 祥さん】



◆引っ越しサービス、いよいよ開始。「雪の中を引っ越しのために歩いて行くと思うと…(涙)」【東京都／宝山りふぁさん】



◆ファルコ&ファルコン。「スマブラDX」で実現したコンビだね。ワルっぽくてステキ【福岡県／重紙あーすさん】



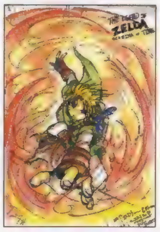
◆ちょ→カワイイ！ まんまるカービィもほのぼのリンクも。でも、あせってるマリオがいちばんかな【兵庫県／TABroさん】



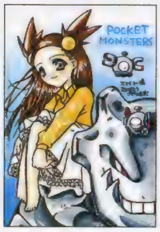
◆リクエストされた私服のアドちゃん。新年らしくみんなにオシャレをさせてみたそうです【岐阜県／へ。さん】



◆午年だからエポナ。つと思ってたんだけど、予想よりもこの構図は少なかったです【埼玉県／磐城沙織さん】



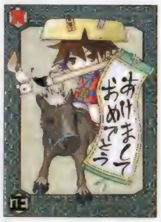
◆炎に包まれるリンク。迫力があってかっこいいイラストだね【東京都／Bossさん】



◆ファンレターをもらえたのがとってもうれしかったそうです【埼玉県／まるきのこさん】



◆3人の共通点はなーんだ？ 目が青くて、イメージカラーがピンク！【大阪府／はるさめまななさん】



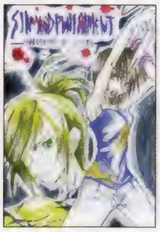
◆「アドバンスとキューブ連動のシレン」。いいねぇ、それ。欲しいな【大阪府／どせいようたさん】



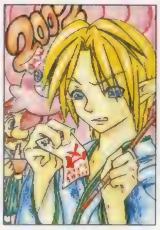
◆「黄金の太陽」。前回のデータを引き継げるといいのに…とか【香川県／山内すいぢさん】



◆磐城沙織さんに、イラスト投稿の道へ誘われたんだとか。よろしくね【大阪府／渕崎亜月さん】



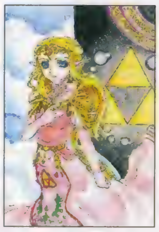
◆「「スマブラDX」に出て欲しかったなぁ」だって。う～ん残念…【東京都／日向壱葉さん】



◆なんかねぇ。年明け早々にこんなの引くと…。こわくてできないっす【埼玉県／あずま庵さん】



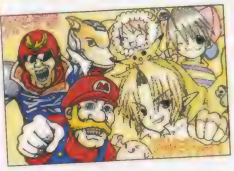
◆「光の正義（リンク）と闇の正義（シーク）」というタイトルだよ【福岡県／時神りくさん】



◆おしとやかで心の強い女性。そんな感じが伝わってくる作品です【愛知県／HALさん】



◆「かっこいい系をイメージして描いたライバルです」【東京都／きさらぎ浅葱さん】



◆同じ学校に通っていたということが判明したという2人の合作です【京都府／うぐいす豆さん&京都府／ていえぬさん】



◆「ピカチュウ大好きです。「スマブラDX」のピカチュウ可愛すぎっ」【静岡県／宇奈月きやるさん】



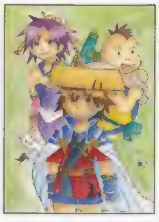
◆「シレン」も良いですが、「トルネコ」もまた良いっス。やっぱ元祖だし【鹿児島県／瑞綺椎風さん】



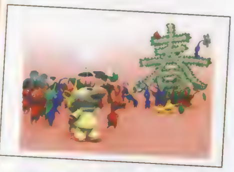
◆ひのうまポケモンのギャロップ。これも午年にちなんだイラストだね【広島県／まいこさん】



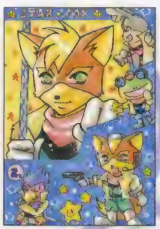
◆「マジバケ」のキャンティとオリーブ。ドクターペッパーが…【千葉県／望月かけるさん】



◆「シレンGB2」の面々。やり始めると止まらないんだよね【愛知県／山田空子さん】



◆なんとも味のあるCGだね。春の文字が花で描いてあるのも○です【北海道／大石巨樹さん】



◆今年も「スターフォックス」オンリーで描きまくってくれるそうです【岩手県／くりきんとんさん】



◆「カスタムロボ」シリーズかぁ。キューブではどうなんだろうね【大分県／まるひよーさん】



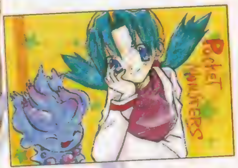
◆「スマブラDX」のアイスクライマー。かわいくて人気があるよね【東京都／こりんさん】



◆「マジバケ」のイベントが月末に行われるようです。行ってみる？【愛知県／長月 蓮さん】



◆「スマブラDX」キャラと「FE封印」キャラを描いてくれました【神奈川県／李遠ときやさん】



◆もうじき『ポケモン』映画の発表が…。ってことはアドバンス版も!?【宮城県／ミズキアカネさん】

それゆけ!! マリオ親衛隊!!



◆「FE」のリノアン。CGで効果をかけまくってくれました【静岡県／白桜ヒュイさん】



◆旧名メジロさんの作品。「カービィが3Dがでてほしいです」【千葉県／DAPANDAさん】



◆「正月に騒ぎ疲れて眠ってしまったサトシと、それにびっくりしたカスミ」だって【静岡県／封宝さん】



◆「聖剣3」のリース。なんだかなつかしいキャラクターですな【京都府／宮本みきこさん】



◆そうだねぇ。自力でなんとかできそうだもんね。もうさらわれない!?【北海道／海奈月留々さん】



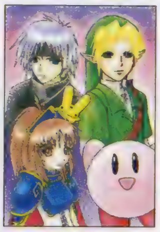
◆「森」でハニワとダンシング!! なかなか同じ種類のハニワって出ないよね【千葉県／ほげたらぼんさん】



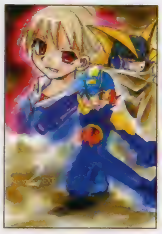
◆リンク&ダークリンク。あいかわらず人気の高いコンビですな【北海道／ロードさん】



◆誕生日に「カエルの為に」をゲットしたとか。面白いでしょ?【富山県／ブルー・ピアスさん】



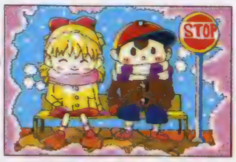
◆左がG-Nさん、右がそぎふたみおかさん。双子の合作作品です【山形県／そぎふたみおかさん&山形県／G-Nさん】



◆「エグゼ2」もかなりやりこんでるようですね。早くアニメが観たいよね【京都府／白鷺みかんさん】



◆「ゼルダのバレンタインカードが描きたくて描いてみました」【千葉県／日向宗助さん】



◆美大に向けて絵の勉強中なんだとか。勉強もかねて投稿よろしく!!【東京都／YOKUさん】



◆「GCでも「パイロットウィングス」が出て欲しいです」【福岡県／ホットきなこ汁さん】



◆ちょこりん、とピクミンがいてカワイイです。実は全部で3匹いるぞ【岡山県／神威魔榆美さん】



◆「黙示録外伝」ファンのAYUさん。今回はリクエストにお応えしたイラストだ【秋田県／AYUさん】



◆うさぎずきんをかぶっているシークがかわいいです【広島県／ちきちさん】



◆「スマブラDX」のお気に入りキャラ。いちばんはリンク&ピカチュウだって【山形県／ここあさん】



◆「背景に苦戦しましたが、満足です」。初日の出っぽくていいね【東京都／リエさん】

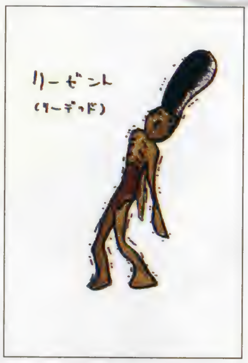
キレてるかたたち

◆ショッカーかよ! 昔、家の近くで撮影やってて、突然目の前にショッカーが現れてビックリしたことが…



【千葉県／水無月猫音さん】

◆く、くだらん…。でも死してなおツッパるみたいな、根性が感じられます。ロケンロールです。ツッパリです



【北海道／肋骨さん】

◆キャプテンちゅーても、ファルコンじゃんか。でもなんか、こんなオリマーもいいかな…と。ちょっと渋いし



【神奈川県／内側さん】

◆なんか、ちょっとこにくたらしいんですが。なんだかお太りになられたようですが。ムチムチきらきらですが



【広島県／三上春香さん】

今月の階級特進者

大佐
愛知県／サルムント履さん

大佐候補
奈良県／彩世理さん
愛知県／サルメンカンジャさん
埼玉県／茉莉花さん

少佐候補
東京都／hushさん

大尉
東京都／きさらぎ浅葱さん

中尉
東京都／桃園らいちゅさん
山形県／FALCONさん

中尉候補
愛知県／めっきーさん
岐阜県／かよこさん
埼玉県／磐城沙織さん
岐阜県／へ。さん

少尉
福岡県／重紙あーすさん

やとわれ遊撃隊
東京都／宝山りふぁさん

士官候補生
千葉県／犬飼鈴助さん
大阪府／はるさめまななさん
京都府／ていえぬさん
京都府／白鷺みかんさん

士官学校卒業
和歌山県／真咲ねむさん
埼玉県／けいこさん

士官学校卒検中
大阪府／どせいようたさん

士官学校3年
千葉県／ほげたらぼんさん

士官学校2年
三重県／SEALさん

士官学校1年
香川県／ぼなーか咲川さん
千葉県／高坂裕子さん
神奈川県／泉とうげさん
東京都／こりんさん

士官学校入学候補
岩手県／草野りっくさん
大阪府／桃姫ユリさん
神奈川県／万時優さん
神奈川県／李遠ときやさん
東京都／リエさん

特務曹長
大阪府／ちょも丸さん
神奈川県／雫さん
鹿児島県／瑞綺椎凰さん

特務曹長候補
千葉県／DAPANDAさん

曹長候補
福島県／藤野カンナさん
千葉県／望月かけるさん
岡山県／神威魔榆美さん

軍曹
大阪府／いわし砂陽さん
長崎県／泡穂えるふさん
愛知県／HALさん

軍曹候補
群馬県／岩ちんさん

伍長
神奈川県／刻樹勇騎さん
愛知県／緑雨まさきさん

伍長候補
滋賀県／緋鷹 狼さん
北海道／ロードさん
埼玉県／まるきのこさん

上等兵
愛知県／マリオ子さん
栃木県／きいどりさん
兵庫県／TABroさん
大分県／まるひよーさん

上等兵候補
千葉県／さとしさん
埼玉県／あずま庵さん
岩手県／くりきんとんさん
山形県／そぎふたみおかさん
秋田県／AYUさん

1等兵
京都府／飛鳥キトラさん
大阪府／橋川 恵さん
北海道／いとうさん
山形県／GINさん
富山県／ブルー・ピアスさん
山形県／ここあさん

1等兵候補
大阪府／すずめいかさん
福岡県／東雲 龍さん
大分県／旧詩麻新井上夜彦さん
山梨県／NINTENさん
福岡県／時神りくさん

2等兵
神奈川県／スマイリーさん
京都府／宮本みきこさん
千葉県／日向宗助さん
千葉県／水無月猫音さん

2等兵候補
埼玉県／片栗くずさん
東京都／歩くヒトさん
静岡県／霜月 梓さん
広島県／まいこさん
北海道／海奈月留々さん
東京都／日向壱葉さん
静岡県／封宝さん
東京都／YOKUさん
広島県／ちきちさん
広島県／三上春香さん

正隊員
埼玉県／らららさん
北海道／長谷川稜さん
大阪府／神堂 雅さん
新潟県／夏岡海奈さん
奈良県／たまも（宝みかど）さん
茨城県／葉月みかさん
長野県／飛白せーまさん
兵庫県／ソーナンスみやさん
岐阜県／みなみかんさん
静岡県／森月ひざしさん
秋田県／小塚ぴあのさん
大阪府／菊姫道雛さん
愛知県／一羅龍郎さん
静岡県／ラム若さん
大阪府／渕崎亜月さん
香川県／山内すいぢさん
愛知県／山田空子さん
静岡県／白桜ヒュイさん
北海道／肋骨さん

準隊員（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE



『大乱闘スマッシュブラザーズDX』『KOF EX』『どうぶつの森+』など

GC

大乱闘スマッシュブラザーズDX 任天堂／公式情報

特夢 隠しキャラクター4人の出現条件を公開！(2)

先月に引き続き、今月はさらに隠しキャラクター4人の出現条件を紹介するぞ。それぞれ、次のような条件を満たした後で隠しキャラとバトルして、勝利すると使うことができるようになるのだ。2つ条件のあるものは、どちらか1つでも満たせばOK。ちなみにカメラモードは対戦の回数にカウントされないので注意しよう。これで『スマブラDX』で使えるキャラクターは22人。来月も続報があるかも!?



ミュウツー

●対戦ゲームを遊んだ時間が、20時間を超える。
●対戦ゲームを700回おこなう。



ファルコ

●「百人組み手」モードで100人全員を倒す（使用キャラは自由）。
●対戦ゲームを300回おこなう。



プリン

●レギュラー戦をクリアする（使用キャラは自由）。
●対戦ゲームを50回おこなう。



ドクターマリオ

●マリオでレギュラー戦をノーコンティニュークリア。
●対戦ゲームを100回以上おこなう。

GBA 中夢 THE KING OF FIGHTERS EX ～NEO BLOOD～ マーベラス エンターテイメント／公式情報

隠しキャラ、庵とギースの出現条件

『KOF』シリーズではもうおなじみの2人、八神庵とギース・ハワードを使用するための条件を公開！ まず八神庵は、主人公チーム（京、紅丸、萌）でチームプレイモードをクリア（難易度はどれでもOK）。ギースは餓狼チーム（テリー、アンディ、舞）でチームプレイモードをクリアすれば使えるようになるぞ。



八神 庵

◆主人公の京を執拗に追い掛ける、オロチの血を受け継ぐ者。赤い炎を使った必殺技が特徴だ

ギース

◆初登場は『餓狼伝説』。SNKの格闘ゲームでは古株なのだ。敵の攻撃を受け止めての投げ技が強力！



◆使用可能になると、？マークの左右にキャラクターの顔が入るのだ

GC いねむり どうぶつの森＋ にんどり村／ドリテク班

村の住人とのふれあいいろいろ

『どうぶつの森＋』になって、住人たちのリアクションがたくさん増えているぞ。中でも、住人の近くで魚を釣り上げると拍手してくれたりするシーンは、初めて見たときにビックリするだろう。それに新キャラのあさみさん、仲良くなるとにこやかになるのだ！



◆住人が注目している前で、わざと魚を釣り上げてみよう。すると…



◆仕立て屋のあさみさんは、人見知りする性格なのか、あまり話をしてくれない。でも、なじみの客になれば…

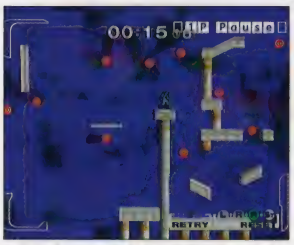


◆こんな感じで、うまく釣れるとプレイヤーに向かって拍手してくれるのだ。だからといって、ごほうびみたいなものはなにもないんだけど、なんかウレシイよね

GC いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズDX 宮城県／アッキさん

使用キャラのBGMに変わる

「ターゲットをこわせ！」モードをプレイしているときに、ポーズをしてLまたはRボタン＋Zボタンで初めからやり直してみよう。BGMが使用しているキャラクターのテーマソングに変わるのだ。これでもう雰囲気はバッチリ!?

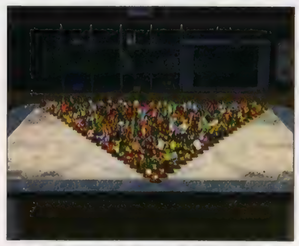


◆たとえばリンクなら、神殿の曲になる

GC いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズDX 香川県／渡辺大さん

フィギュアの並びを自由自在に！

モード選択をする画面で、フィギュポンの「ディスプレイ」を選ぶときに、L・R・X・Y・Zのボタンを、いろいろな組み合わせで押しながらAボタンを押してみよう。フィギュアの並びを変えることができるぞ。



◆たとえばこんな感じ。丸形にもできる

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！ 大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きなソフト1本
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分の図書券
- ●悪夢…時価

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先

〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAX or E-mailでもOK!

Fax:03-3230-0675（A4用紙）
E-mail:64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶どラぶづの森土（ぷらまい）

❷気まま暮らしもホドホドに…
「住人全員にゴミの手紙を送りつける」「木をすべて切る」「あみで住人の頭をこづく」をすべて実行すると、カッパのカータンに呼び出され舟で見知らぬ小島へ連れていかれるぞ。そこの掲示板に「ごめんね」と65536回書き込まないと戻れないという、恐ろしいドリテクなのだ。

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
狸 吉衛門（19才） P.N.まめつぶ
電話 03-1111-2222

●はみだし大通り

今回もニンドリ編集部員だけでの予想企画になったけど、もし来年「2003年大予測」を企画することがあれば、何らかの形で読者の皆さんからの予想も募集できればなと考えてます（賞品付きで）。

ドクトルエンドーの ロクヨン大通り商店街 スペシャル

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉



現在までに発売された限定GBアドバンス本体は、全部で11種類ある。その中で最も好みのモデルは、TSUTAYA限定の「シルバー」だ。限定モデルらしい派手さはないけれど、かなり明るめのシルバーで、落ち着いた感じがする。

2002年大予測

昨年と同様、新春企画として2002年の任天堂動向について、編集部員に予想してもらった。今回はゲームキューブに関する内容を中心に全7問を出題してみた。果たして結果はどうなるか!? また、新年ということで、各編集部員の今年の目標もご挨拶がわりに。

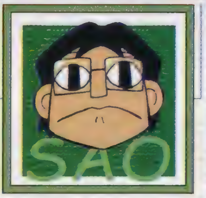


⬆Xboxの発売など、例年以上にゲーム業界が盛り上がりそう。今年も数多くの名作ソフトが発売されることを願っています

予測問題

- 問1 2001年に発売されたベストゲームを決める、CESA主催「日本ゲーム大賞」の大賞作は?
- 問2 2002年内に、ゲームキューブで『マリオサンシャイン（仮）』が発売される
- 問3 2002年内に、ゲームキューブで『ゼルダの伝説GC（仮）』が発売される
- 問4 2002年内に、ゲームキューブでオンラインゲームのサービスが開始される
- 問5 2002年末までに、ゲームキューブの国内発売タイトル数が、累計で50タイトルを超える
- 問6 2002年末までに、ゲームキューブの国内出荷台数が、累計300万台を超える
- 問7 2002年内に、国内でN64ソフトが1タイトル以上発売される

サオヘン



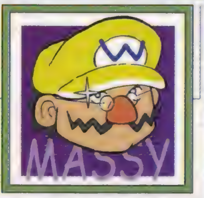
今年の目標は、禁煙、パプアニューギニアの再訪、そして自力で『スマブラDX』の隠しモードを全クリすること。どれも実現できそうにないな。

問1 どうぶつの森＋（GC）

ヨロコビがじわじわやってくるソフト。イベントや買い物など、日常的な生活の楽しさをゲームにしたところがスゴイと思う。

- 問2 ○ 100パーセント出る。『マリオ64』からもう6年。出なきゃ、おかしいくらいだ。
- 問3 ○ 度重なる延期をN64版で体験したので、素直になれない自分。でも宮本さんを信じる。
- 問4 ○ ただし当分の間はサードパーティ主導で、任天堂が旗振り役になることはないでしょう。
- 問5 ○ びっくりするようなサードパーティの発表もありそう。年末は新作ラッシュに?
- 問6 ○ マリオの夏で300万台、ゼルダの年末で500万！…ってことになるといいなあ。
- 問7 × N64ソフトで遊びたい人はまだまだいるけれど、作りたい人はもういない?

マッシー



去年は編集部のみんなであんまりゲームを遊ばなかったんだ。楽しい本を作るなら、我々も楽しんで作らないと。今年はうんと遊びまっせ。

問1 ピクミン（GC）

後ろで見ていると、自分もやりたくなっちゃうという、ゲームならではのおもしろさに気づかせてくれたソフトなので。

- 問2 ○ NSWであの映像を見て以来、マリオを遊ぶためにキューブを買ったから。
- 問3 ○ NSWであの映像を見て以来、今年末はコレで感動すると決めているから。
- 問4 × う～ん、これは難しいな～。できたらやって欲しいんだけど、今は全く見えないからな～。
- 問5 × これまた難問。肝心の任天堂のタイトルが見えてこないから、何とも言えないっす。
- 問6 ○ 少数ながら長く楽しめるソフトが多いし、人がやってるのを見ると欲しくなるもんね。
- 問7 × 自分のN64は、海外版『ドクターマリオ』専用機になっています。国内版を出してくれれば…。

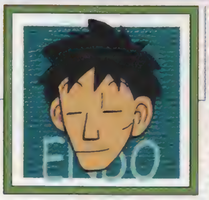
ケイ大佐



今年も元気で楽しく過ごす。「笑う門には福来たる」みたいな。あと、部屋に散乱しているゲームやおもちゃを整理しないとなぁ。

- 問1 **ピクミン(GC)** 宮本さん以外、誰にも考えつかないアイディアが凝縮されている。まだまだ新しいゲームが出てくる、と実感させられた。
- 問2 ○ だって『サンシャイン』じゃん。やっぱし、暑い夏に出してもらわないとねぇ。
- 問3 ○ 信用しましょう。毎度の延期が続いているシリーズだけど、今度こそは…。
- 問4 ○ 間違いなしでしょう。『PSO』をはじめとして、対応ソフトは3本以上と見た!!
- 問5 ○ 微妙だけど、なんとか…。サードパーティの隠し球が出てくると思うので。
- 問6 ○ 夏前には超えるでしょ。3月には『バイオハザード』もあるし。ていうか超えてくれ。
- 問7 × ないね。これはないでしょう。GCでロクヨンソフトが遊べたら…ね。

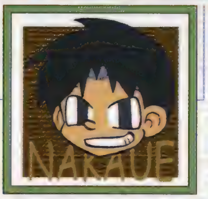
エンドー



年々ゲームで遊ぶ時間が減っているので、今年はゲームを「買う」よりも「遊ぶ」方に力を入れたい。って毎年言い続けているような気も。

- 問1 **どうぶつの森+(GC)** そう斬新なゲームではないけれど、自分なりの楽しみ方を見出せる幅の広さや、話題が尽きることのない奥深さは、大賞にふさわしい。
- 問2 ○ ディスクシステムを除き、いつも『ゼルダ』より『マリオ』の方が先に発売されてきたから。
- 問3 × 『マリオ』を○にしたので、こちらは×に。同じ年に発売するのはもったいないでしょう。
- 問4 × 『PSO』以外のネットゲームが見えてこないし、任天堂とネットの相性の悪さも気になる。
- 問5 ○ 「開発のしやすさ」は間違いないようなので、50タイトルは問題なく上回るでしょう。
- 問6 × これくらい楽に超える実力は持っているが、なにせ景気回復の気配が全く感じられない…。
- 問7 × アメリカでも、昨年末に発売された『パワーパフガールズ』が最後とのウワサだし。

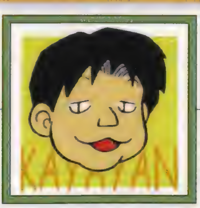
中植センセ



今年は細かくないマンガが描きたいです。1ページ3コマぐらいの。ニンドリで少年マンガみたいなコマ割りすると、大変なことになりますな。

- 問1 **どうぶつの森(N64)** GC版もいいけど、やっぱり初めてN64版をプレイした時の感動がものすごく大きかったから。あの感触はひさびさだった気がする。
- 問2 ○ 当然でしょう。季節モノなタイトルだけに、夏発売は外せないですよね、宮本さん。
- 問3 ○ 当然でしょう。2002年内に出ないとゲームキューブの未来は暗いですよね、宮本さん。
- 問4 ○ 対応ソフトの数は多くなさそうだけど、とりあえずサービスは始まると思う。
- 問5 × 予想としては30~40タイトルぐらいかなぁ。サードパーティーのがんばりに期待です。
- 問6 ○ 『マリオ』と『ゼルダ』が約束どおり出れば、これくらい楽に売れちゃうでしょう。
- 問7 ○ 『キャ○ツ』や『エ○ーデ○タ』って、まだ発売されてなかったですよねぇ?

かややん



今年も信じたものだけを、細く長く追っていきます。「遊遊記」「逆転裁判」みたいな良作ADVが今年も発売されますよーに。

- 問1 **グランツーリスモ3 A-spec(PS2)** 友人連中の話からするとコレかなぁ…。自分は1秒も遊んでいないけど。GCは今年のラインナップに期待しまっす。
- 問2 ○ 作りやすいと主張しているGCですから、任天堂が遅れるわけにはいかんでしょ。
- 問3 ○ 問2と理由は一緒。でも年に2大タイトルが発売されるのは異例なので不安…。
- 問4 ○ 『PSO』が呼び水となって各メーカーが続々と発売。任天堂はなんもナシ。
- 問5 ○ 私GCにはかなり楽観的です。任天堂が月1本、サードが月3本ペースなら楽々っす。
- 問6 ○ 月ベースで考えるとキツそうですが、『マリオ』『ゼルダ』が出れば楽勝でしょう。
- 問7 × まだまだ3Dスティックをぐりぐりしていたいんですけど、こればっかりは…。

昨年の結果発表

2001年予測問題

- 問1 ゲームキューブは予定通り2001年7月に発売される
- 問2 ゲームキューブの本体価格は25000円以下になる
- 問3 2001年内にGBA本体の国内出荷台数が500万台を超える
- 問4 2001年内にN64ソフトは10タイトル以上発売される
- 問5 初代『マザー』が何らかの任天堂ハードで復刻される

正解発表

- 問1 × 出題当時は7月の予定でしたが、ご存じの通り9月14日発売です。
- 問2 ○ ピッタリ25000円でした。「以下」はその数も含まれるので○に。
- 問3 ○ 昨年9月末時点で382万台出荷されており、○を正解とします。
- 問4 × 『現代大戦略』の発売中止もあり、結局全6タイトルの発売でした。
- 問5 × 残念ながら、『マザー』のマの字も聞こえてきませんでしたね…。

成績 サオヘン:2問正解、わたる副編:3問正解、マッシー:4問正解、ケイ少佐:2問正解、もっちー:全問正解、エントー:3問正解、中植センセ:3問正解

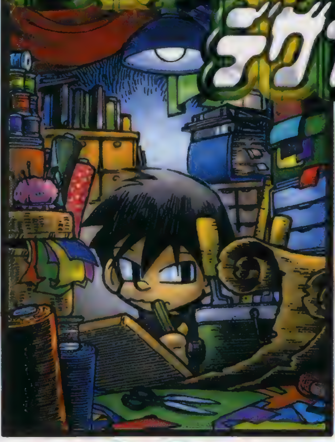
●はみだし大通り

昨年の3月号で行った「2001年大予測」は、もっちーが1人だけ全問正解でした。問5の「マザー」の問題で、もっちー以外の全員が○と予測したことが響いています。今回は全問正解者が出現するかな?

GATHERING BUG ACADEMY

『どうぶつの森+』で自分だけのデザインを作ろう!の巻





今月のデザインは、任天堂のゲーム関係を集めてみました。本当はドット絵を攻略本用にたくさん用意するはずだったのですが、攻略本の総ページ数の都合でほとんどカットされたので、本誌の方で紹介する事にしました。ちなみに今回のデザインは、上級者向けのちょっと手強いデザインばかりですので、よ～くマス目の数を数えて正確に写していって下さい。ちょっとしたテクニックも右ページで紹介してます。



⬅オリジナルデザインは、村の中にある『仕立て屋』で作ろう。デザイン料も忘れずに持っていこうね



➡自分で作ったデザインを、あさみさんがミシンで縫っている!! じつに感動的な瞬間である

今月はドット絵特集です!

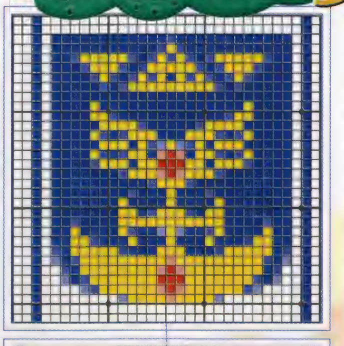
今月は、『どうぶつの森+』用のデザイン特集です。ハッキリ言って、今回のデザインをゲームの中に模写するのは大変です。気合いと根性で写し取って下さい。



⬆GBAケーブルでキューブとGBアドバンスをつなげば、いつでも絵を描けるようになるぞ

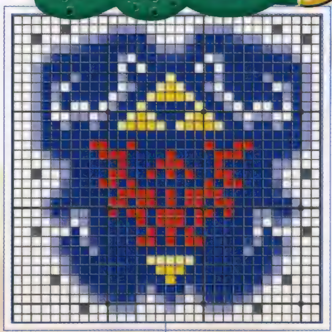
ここでGBAケーブルを使ってデザインを描いてる人に注意点。液晶とテレビでは画面に映る色合いに若干の違いがでてくるのだ。注意しようね!

神々のトライフォースなふく 9



懐かしの盾のデザインを服用に移植。青と白の対比がキレイだ。

時のオカリナなふく 9



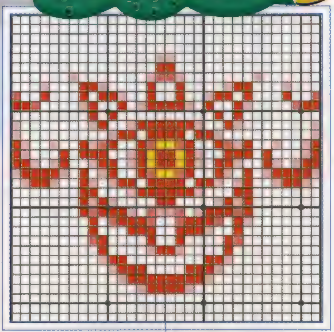
このデザインはN64版のゼルダから移植したぞ。覚えてるかな?

ムジュラの仮面なふく 9



ムジュラの仮面でリンクが持っていた盾を覚えていますか?

まことのお面なふく 9



ゴシップストーンの代わりに立て札に写すのも、きっと面白いよ。

アイラブヘイホーなふく(男の子用) 7



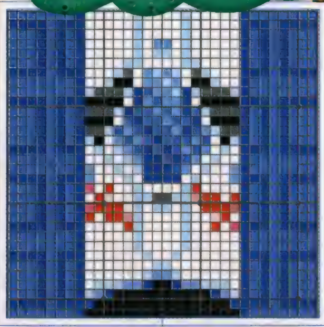
中植の個人的趣味で作ったデザイン。情熱の赤がまぶしい!

アイラブヘイホーなふく(女の子用) 11



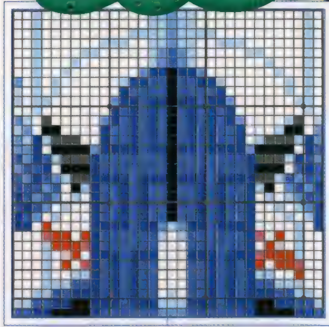
女の子用も作ってみました。こちらはベルト付きです。(笑)

アーウィンなふく(男の子用) 7



スターフォックスのアーウィンをデザイン。ちょっと自信作です。

アーウィンなふく(女の子用) 7



女の子用です。どんな姿になるかは着てからのお楽しみ。

※各デザインタイトルの横にある数字は、パレット(色パターン)のナンバーです。

【編集部より】ほうら、中植せんせのデザイン魂に火が点いちゃった。他誌では絶対見られない秀逸なデザインの数々を、ぜひ、みなさんも『どうぶつの森+』で試してください。デザインリクエストも受付中

アイデア次第で楽しいデザイン！



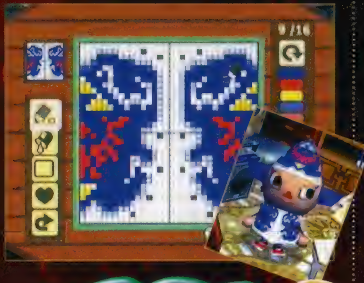
⬆CGは色とりどりの正方形が集合したものなのだ。（↑拡大図）



⬆特に円の部分がカクカクしてるのが分かるかな？

⬆ちょっと絵がぼやけるけど、その分なめらかになるのだ

こっちのページは、ドット絵の基本的なテクニックや応用の仕方を伝授するぞ。まずはドット絵特有のギザギザをごまかすテクニック。右上の2枚のドット絵を見れば分かると思うけど、ギザギザなドット絵で斜線や曲線を描くときに便利なテクニックだ。微妙な差だけど、うまく使えばギザギザ感が解消されるぞ。その下は女の子用服のテクニック。女の子の服にデザインを貼った場合、帽子の模様が両サイドにきてしまうのだ。そのままでもいいんだけど、どうしてもデザインの中心をキャラクターの正面にもってきたい場合の解決方法。まず、デザインを縦に2分割して左右のデザインを入れ替えよう。右の写真だと、「時のオカリナなふく」のデザインを半分にして、左右を入れ替えて写しているよね。こうするとデザインの中央が正面にくるって寸法なのだ。ちょっとややこしいけど、知っておくと色々なデザインに応用できるぞ。それにしても、今月は難しい事ばかり書いてる気がする…(汗)。



まだまだ奥の深いマイデザイン。この他にもいろんなテクニックや遊び方があるけど、それはまた別の機会に。君も面白い遊び方等を発見したら、このページ宛にどんどん手紙を送ってほしいぞ。中植にデザインしてほしい題材等でもOKだ。それにしても、今月のゴショッカーページは真面目な話ばかりですな。

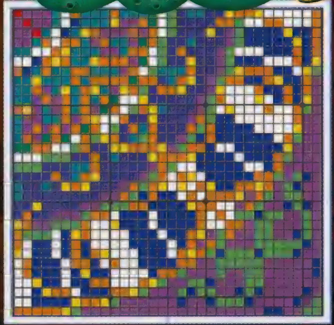


⬅看板を連続して立てれば面白いことができそうだぞ



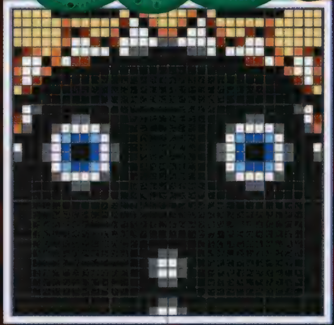
➡部屋の中に真っ黒なデザインを貼ると、妙な浮遊感が…

上級者用デザイン 2



「まわしてはる」を使えば、どんな模様でもたいがい大丈夫。

ワンワンなふく 6



頭をワンワンに噛みつかれた様なデザイン。まゆ毛がポイント。

ゴショッカーなふく 11



先月号の進化系。ダークなイメージを全面に出してみました。



そろそろゲームキューブのソフトもバリエーションが広くなってきて、先日ゲームショップでどのソフトを買おうかと悩んでしまいました。『ピクミン』や『スマブラDX』、『どうぶつの森+』が年末にテンポ良く発売されたので、キューブソフト売場の棚が一気に華やいで見えるのは嬉しい限りですが、いざどれかを買おうと思うと、どのソフトも甲乙つけがたいものがありますね(汗)。ちなみに今、中植がはまっているソフトは海外で発売中の『STARWARS ROGUE LEADER』です。これが恐ろしいほど良くできたソフトで、ついにスターウォーズゲームもここまできたかと感動してしまいました。ちょっと難易度高いけど、オススメです！ それでは以上で今回の報告を終了します。

中植茂久

【宛先はコチラ】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

ニンテンドーゲームキューブ ソフト&ハードカタログ

発売中&発売予定のゲームキューブのソフトとハードカタログです。新年あけましておめでとうございまっす。今年もニンドリをよろしくお願いしますね。

ニンテンドーゲームキューブ(バイオレット)

発売中／25000円／コントローラ1個・ACアダプタ同梱



パッケージ

本体

ゲームキューブ、お年玉で買いました? 2001年のクリスマスから、一気に人気になってきたよね。編集部マッシーは、黒を買っちゃいました。

基本スペック

MPU:IBM Power PC"Gekko"
動作周波数:485MHz
CPU性能:1125DMips (Dhrystone2.1)
実力表示性能:600～1200万ポリゴン/秒
サウンド同時発音数:ADPCM:64ch
サンプリング周波数:48KHz
メインメモリ"Splash":24MB
持続レイテンシ性能 約10ns (1T-SRAM)
メディア:松下電器産業 光ディスク テクノロジー
直径8cmディスク容量 約1.5GB
本体寸法:
150mm (W) × 110mm (H) × 161mm (D)

コントローラ(バイオレット)

発売中／2500円



対戦ゲームには欠かせないコントローラも発売中です。売り切れ店も多いみたいなのでお店に急げ。

コントローラ(バイオレット&クリア)

発売中／2500円



『スマブラDX』のために購入した人も多いんじゃない? 操作感もいいし、手に馴染むのもいいよね。

コントローラ(ブラック)

発売中／2500円



ブラックのコントローラは人気が高いよね。キューブ本体をブラックで購入した人も多いんだって。

コントローラ(オレンジ)

発売中／2500円



女の子には人気のオレンジ。光の加減で黄色っぽく見える感じもするんだ。対戦用に持っておきたいよね。

ゲームキューブ(ブラック)

発売中／25000円



黒キューブは、お店によっては品切れのところもあるみたいですね。GBAとそろえたい黒ですな。

ゲームキューブ(オレンジ)

発売中／25000円



オレンジキューブも好評です。やっぱり女性ユーザーが選んでいるようですね。次は何色が出るかな?

松下製ゲームキューブ融合機 Q

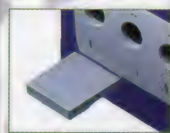
発売中/39800円



DVD再生機能もついた松下製のゲームキューブ融合機です。クールなデザインがイカスよね。

メモリーカード59

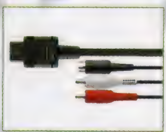
発売中／1400円



ゲームのセーブには絶対必要なメモリーカード59。本誌の付録のシールを活用してくださいね。

S端子ケーブル

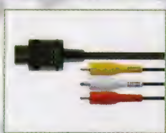
発売中／2500円



お家のTVにS端子があるなら、このケーブルがおすすめ(N64やSFCで使っていたものがそのまま使えます)。

ステレオAVケーブル

発売中／1500円



S端子のないTVを使っているなら、このケーブルを(N64やSFCで使っていたものがそのまま使えます)。

モノラルビデオケーブル

発売中／1200円



お家のTVが、S端子もステレオでもないや!! という人は、こちらのケーブルで接続してください。

コンポーネントビデオケーブル

発売中／3500円



TVに対応端子があるなら、これでキレイな画面を(音声用に別途「S端子ケーブル」などが必要です)。

D端子ビデオケーブル

発売中／3500円



D端子のあるTVならこれで画像がよりきれいに(音声用に別途、「S端子ケーブル」などが必要です)。

ACアダプタ

発売中／3000円



電源用のアダプタです。本体に付属されているので、よっぽどのことがない限り買う必要はないかもね。

GBAケーブル

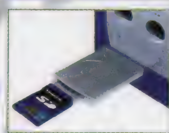
発売中／1400円



GBAとゲームキューブを接続できるケーブルです。『どうぶつの森+』などの対応ソフトで使うことになるぞ。

SDメモリカードアダプタ

発売日未定／価格未定



8MB～128MBまでの大容量のSDメモリーカードをさせるアダプタです。セーブ以外にも使い道がありそう。

モデムアダプタ

発売日未定／価格未定



ゲームキューブと電話線をつないでネットワークする時に必要なアダプタです。仕様などもまだ未定です。

ブロードバンドアダプタ

発売日未定／価格未定



ゲームキューブと高速回線をつないでネットワークする時に必要なアダプタです。仕様などもまだ未定だ。

ワイヤレスレシーバ&ワイヤレスコントローラ・ウェーブバード

発売日未定／価格未定



コードのないワイヤレスコントローラで、有効範囲は10mくらいとのこと。発売時期や価格はまだ未定だ。

来月号はリニューアル

ソフトタイトルが多くなってきたので、ハードカタログは来月号よりちょっぴりニューアルいたします。そろそろモデムまわりの発表があるとうれしいね。サードパーティの周辺機器も紹介したいぞ。

ソフトカタログの見方



1. タイトル
2. メーカー／発売日／価格
3. メモリーカード59
ゲームをセーブするのに必要なブロック数を明記
4. ジャンル

ジャンルの色分けと見方

ACT＝アクション
RAC＝レース
SPT＝スポーツ
TAB＝テーブル
ADV＝アドベンチャー
RPG＝ロールプレイング
SLG＝シミュレーション
ETC＝その他
SHT＝シューティング
PUZ＝パズル

スーパーモンキーボール

発売中!

セガ／9月14日より発売中／5800円
メモリーカード59(3ブロック)／アクション

ボールの中に入ったおサルをスティックだけでコロコロ転がし、バナナを集めるゲーム。ハラハラドキドキ感も◎。



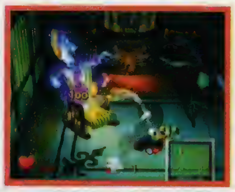
4人で遊べるミニゲームも満載。とってもお得なソフトなのだ

ルイージマンション

発売中!

任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59(3ブロック)／アクション

ルイージ初主演作のアクションゲーム。オバケ屋敷を探索して兄のマリオを探し出そう。光と闇の演出が見事な作品。



特製掃除機オバキュームでゴーストたちを吸い込むことができるぞ

ウェーブレース ブルーストーム

発売中!

任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59(12ブロック)／レース

水の表現がとってもイカス、水上レースゲーム。刻々と変わる水の表情と個性的なキャラで白熱のバトルが楽しめる。



スタントの要素もふんだんに入った、レースゲーム。4人対戦もアリ

ピクミン

発売中!

任天堂／10月26日より発売中／6800円
メモリーカード59(19ブロック)／AIアクション

CMソング効果かもしれませんが、年末年始は売れていましたね。もっともっと多くの人が遊んでほしいソフトです。



攻略本も絶賛発売中。ゲームにつまったら、買ってみてね

FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP

発売中!

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月15日
6800円／メモリーカード59(29ブロック)／スポーツ

W杯の日本の対戦相手は、ベルギー、ロシア、チュニジア。CPUおまかせにすると、なかなか勝てないんですが…。



なので、プレイヤー自身が操作して、相手をぶちのめすべし

大乱闘スマッシュブラザーズDX

発売中!

任天堂／11月21日より発売中／6800円
メモリーカード59(11ブロック)／対戦アクション

隠しキャラが続々と登場してきましたよ。来月号で、最終的なキャラ全員を紹介できそうです。



最後に登場するのは、任天堂を古くから知る人にはサイコーですよ

ユニバーサル・スタジオジャパン・アドベンチャー

発売中!

ケムコ／12月7日より発売中／6800円
メモリーカード59(1)／アドベンチャー

大阪に開園し、大人気のテーマパーク、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンを舞台にしたゲームだ。



様々なアトラクションをゲームで楽しめるんだって

どうぶつの森＋(メモリーカード59同梱)

発売中!

任天堂／12月14日より発売中／6800円／メモリーカード59(59ブロック)／GBAケーブル対応／ETC

とにかく毎日の生活がほんとに楽しくなっちゃうこのソフト。GBAケーブルで会えるカッペイは最高ですよ。



カッペイの歌の合間のセリフには爆笑しちゃうよね

ソニックアドベンチャー2バトル

発売中!

セガ／12月20日より発売中／6800円メモリーカード59(11ブロック)／GBAケーブル対応／アクション

ついにドリームの表紙を飾ったソニック。セガの看板キャラが任天堂ハードで思いっきり暴れてくれますよ。



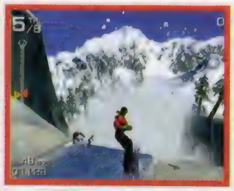
アドバンス版も好評みたいです。ぜひ両方一緒に遊びましょう

SSX TRICKY

発売中!

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月27日
5800円／メモリーカード59(5ブロック)／アクション

とにかくトリックをやりこんでいくと、コースが短く感じちゃうほど。メイキングのムービーもイカスのだ。



軽快でノリノリの音楽とDJをバックに滑っていこう

動物番長

任天堂／2002年2月21日／6800円
メモリーカード59(13)／アクション

ついに発売日が決定!! なんとあのライバルマシン(X-BOX)より1日早くなりました! イカスぜ、番長。来月はたっぷり紹介だ。

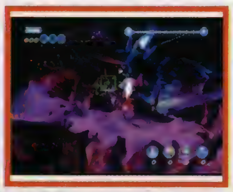


その魅力的な内容は、次号でどっさり紹介するのでお楽しみに

スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット

任天堂／2002年春予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

あのフォックスが地上戦を繰り広げるアクションゲーム。女キャラクターも結構登場しそうな感じなんだよね。



一体、どんな宇宙戦になるのか、今からとっても楽しみだ

コロコロカービィ2(仮)

任天堂／2002年5月予定／価格未定／メモリーカード59(未定)／GBAケーブル対応／アクション

キューブとGBAを繋げて遊ぶソフトだ。GBAに接続する動きセンサーカートリッジを傾けてカービィを操作するぞ。



キューブ画面から落ちるとカービィはGBAの画面に現れるのだ

ゼルダの伝説GC(仮)

任天堂／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクションRPG

もうすっかりおなじみになってきた、ネコ目チックなリンク君。ってことはゼルダ姫なんかもチックなんすかね?



新しい挑戦こそが、『ゼルダの伝説』の醍醐味だものね

ソウルキャリバー2

ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／格闘アクション

ナムコの人気格闘シリーズがゲームキューブに登場。美麗なグラフィックと迫力のバトルが楽しめそうだね。

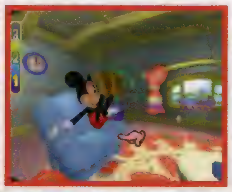


新キャラも参戦予定。クオリティの高いグラフィックに期待だ

ディズニーズミッキー(仮)

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

ミッキーマウスもゲームキューブで活躍予定。ミッキーの世界観をうまく再現しているグラフィックがいい感じだよね。



一体どんなゲームになるんだろう？ 他のキャラクターも出る？

バットマン(仮)

ケムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

今年のE3で発表されたアメリカンコミックのヒーロー、バットマンのゲーム。詳しい内容などはまだ不明なのだ。



一体どんなゲームになるのか、続報を待つことにしましょう

バトル封神

コーエー／2002年春予定／6800円／メモリーカード59(未定)／アクション／GBAケーブル対応

コーエーのゲームキューブタイトル第1弾が決定したぞ。古代中国の革命を舞台にした「封神演義」のACTだぞ。



魔法攻撃で多くの敵キャラを倒していく痛快アクションゲームだ

BLOODY ROAR extream

ハドソン／2002年予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

ハドソンの人気格闘シリーズがゲームキューブに登場。獣人化するシステムはさらにパワーアップされているぞ。



今回は何体のキャラクターが登場するのか、気になるところだね

ボンバーマンジェネレーション

ハドソン／2002年春予定／価格未定
メモリーカード59(3)／アクション

おなじみボンバーマンもゲームキューブに登場。ちょっぴりスマートになったボンバーマンに早く会いたいね。



手足が長くなって、より色々なアクションができるようになったぞ

マリオサンシャイン(仮)

任天堂／2002年夏予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

マリオの背中の機械の大胆予想!! 町中の落書きを消すスプレーが出るのではないでしょうか!! 以上予想でした。



今回は2Pキャラはルイージではなく、ワリオを希望しまっす

GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～

コナミ／春予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

少年マガジンで人気連載中の『RAVE』がアクションゲームとしてキューブに。最大4人までが同時に対戦できるのだ。



アニメも絶好調放映中。キューブ版ではアニメの声優さんで希望

エターナルダークネス ～招かれた13人～

任天堂／2002年夏予定／6800円
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

今までの任天堂ゲームにはなかったサイコホラーアドベンチャーゲーム。数千年の時を超えた戦いが始まるぞ。



時代に合わせた武器で敵と戦っていくようなのだ

バイオハザード

カプコン／2002年3月22日予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

キューブでの独占供給が決まった『バイオハザード』。その第1弾は驚異のグラフィックでリメイクされる第1作。

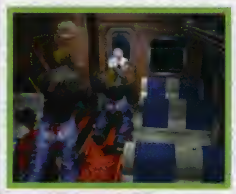


とにかくすごい画面。恐怖映画を上回る怖さを体験できるかもね

バイオハザード0(仮)

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

N64で開発されていた『バイオ0』もキューブに変更に。まだ誰も知らない0の恐怖はキューブで味わえるぞ。



舞台は『1』の少し前に遡る(画面はN64版で開発されていたものです)

バイオハザード2

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

クレアとレオンの2人のキャラでザッピングプレイができた『2』。Gウイルスがキューブの画面で出るかと思うと…。

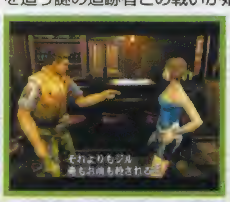


ラクーンシティを襲う未曾有の恐怖（画面はPS版のものです）

バイオハザード3 ～LAST ESCAPE～

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

『1』の主人公ジルのその後の物語。惨事の始まったラクーンシティでジルを追う謎の追跡者との戦いが始まる。

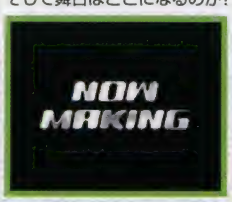


これまたキューブの画面で追跡者は怖そ～(画面はDC版のものです)

バイオハザード4(仮)

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

そして期待のバイオ最新作はキューブだけでお目見えです。今度の主人公は? そして舞台はどこになるのか?

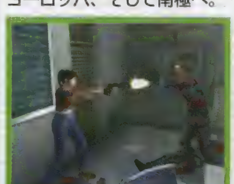


バイオフリークなら、今一番気になるタイトルだよね

バイオハザード コードベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

『1』のクリスとその妹『2』のクレアが謎の組織アンブレラを追う。舞台はヨーロッパ、そして南極へ。



シリーズ最大のボリュームで登場する完全版(画面はPS2版)

巨人のドシン

任天堂／2002年3月15日／6800円
メモリーカード59(未定)／ETC

巨人は住民から感謝されると愛（ハート）をもらえるんだけど、これが画面を一周すると、巨人は大きくなるんだ。



今度は巨人はどんなことができるのか、楽しみだよね

峠バトル（仮）

元気／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／レース

元気の初参入タイトルとなるレースゲーム。他ハードで人気のレースゲームを作っているメーカーだけに期待大。



どんな車やコースが登場するか、今から楽しみだよね

ドンキーコングレーシング（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／レース

ごぞんじ、ドンキーコングもゲームキューブに参戦です。動物に乗ったワイワイ楽しいレースゲームになりそう。



どんな乗り物（動物？）が登場するかも楽しみだよね

リッジレーサーシリーズ（仮）

ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／レース

人気のレースゲームシリーズがキューブでも発売されることが決まったぞ。爽快なドリフトを早く楽しみたいね。



レースゲームが少ないキューブだけに期待されるね

エクストリームG3 NEW

タイトー／3月15日／5800円
メモリーカード59(6)／レース

N64でも発売され、そのスピード感が斬新だった『エクストリームG』の最新作がキューブで登場するぞ。



アメリカでは大人気のレースシリーズなのだ。楽しみだね

エターナルアルカディア

セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／RPG

ドリームキャストで人気を博した、飛空挺RPGがゲームキューブに登場。どんな冒険が待ち受けているのかな？

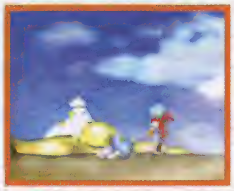


大空を飛ぶ快感と冒険が合体したRPGになっているんだ

ゴールド☆マウンテン

フロム・ソフトウェア／2002年夏／価格未定
メモリーカード59(未定)／育成RPG

自由気ままに行動するお共のペットを連れて旅するRPG。ほのぼのとした世界観と雰囲気が楽しめそうだよ。



不思議なペットたちが、たくさん登場しそうだね

ファンタシースターオンライン（仮）

セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／オンラインRPG

ネットワークに繋げて見知らぬ誰かと一緒に冒険できるオンラインRPG。オフラインで4人同時対戦ができるぞ。

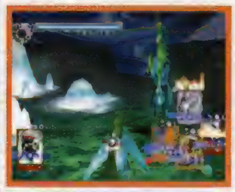


ゲームキューブのオンラインゲーム第1弾となると思われる

RUNE

フロム・ソフトウェア／4月予定／6800円
メモリーカード59(未定)／カードアクションRPG

瞬時にカードを選択してクリーチャー達と戦っていくカードアクションRPG。フロム・ソフトウェア初参入作品。



緊張感とスピード感あふれるシステムは、とってもおもしろいのだ

スター・ウォーズローグスコードロンII

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬予定／6800円／メモリーカード59(3ブロック)／SHT

映画さながらのオープニングテーマで始まるこのゲーム。言葉で説明するのがもどかしいほどの名作だ。



とにかく絵の美しさと音のかっこよさは最高です。体験してくれ

メトロイドプライム（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／SHT

全世界待望の1本。画面を見る限りでは一人称視点になっているのだが、一体どーなってしまうんだろうか？



FCやGBの名作「メトロイド」が10年ぶりに登場するぞ

1080°GC（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／スポーツ

N64版でも好評だったスノボアクションゲーム。雪の表現や光の表現が今回もすごいことになっていそうだぞ。



「ウェーブレース」でも登場したキャラが今回も出るかな

実況ワールドサッカー2002

コナミ／2002年3月14日／6800円
メモリーカード59（4～46ブロック）／スポーツ

コナミのサッカーゲームもゲームキューブに登場決定!! 操作感はバツグンなだけに、早くプレイしてみたいよね。



操作性に定評のあるコナミのサッカー。来月号で紹介できるぞ

ハイパースポーツ2002 WINTER

コナミ／2002年1月31日／6800円
メモリーカード59（3ブロック）／スポーツ

コナミのキューブ第1弾は、バッチグーなタイミング。冬の人気競技ばかりを集めて、熱く楽しめそう。



モーグルなど、冬の定番スポーツ競技が楽しめるのだ

バーチャストライカー3 ver.2002

セガ／2月14日／6800円
メモリーカード59（未定）／スポーツ

セガの人気サッカーシリーズ最新版もゲームキューブに。リアルな選手の動きで本格的なプレイが楽しめるぞ。



世界の強豪たちと戦うことができるサッカーゲームだ

NBAストリート NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月22日／5800円/メモリーカード59（3ブロック）／スポーツ

NBAの選手が登場する3on3のストリートバスケゲーム。ゲージをためてすごいプレイができるなど楽しさ満載だ。



シンプルな操作でダイナミックなプレイが楽しめるぞ

2002年がスタートしました。ゲームキューブのソフトタイトルがそろってきたって感じになってきましたね。来月はあの新作も発表できそうなので、ますます楽しくなってきそうだよ。さらに、新しい提案をし続けるゲームキューブのソフトだけに、遊び方も新しいものが続々と提案されそうだ。

N I N T E N D O D R E A M

任天堂ハード・ソフト発売スケジュール

1月11日現在　NEW……新しく発表されたタイトル　●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目　♥……発売日がめでたく確定したソフト

※ゲームタイトルの前に入っている通し番号は、読者アンケート用の通し番号です。右ページ「アンケート番長」Q4にお答えになるときに、この番号をご利用下さい。また1月20日に発売済みとなるソフトは対象に含まれません。

NINTENDO GAMECUBE

発売時期		NO.	NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
1月		1	ハイパースポーツ2002 WINTER	SPT	コナミ	♥ 1月31日	6800円
2月		2	バーチャストライカー3 ver.2002	SPT	セガ	♥ 2月14日	6800円
		3	動物番長	ACT	任天堂	♥ 2月21日	6800円
3月		4	実況ワールドサッカー2002	SPT	コナミ	♥ 3月14日	6800円
		5	巨人のドシン	ETC	任天堂	♥ 3月15日	6800円
	NEW	6	エクストリームG3	RAC	タイトー	♥ 3月15日予定	5800円(予)
	●	7	スター・ウォーズ ローグスコードロンII	SHT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 3月22日	6800円
	NEW	8	NBAストリート	SPT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 3月22日予定	未定
		9	バイオハザード	ADV	カプコン	♥ 3月22日予定	● 6800円
		10	GROOVE ADVENTURE RAVE～ファイティングライブ～	ACT	コナミ	● 3月予定	未定
4月		11	RUNE	RPG	フロム・ソフトウェア	4月	6800円
5月		12	コロコロカービィ2(仮)	ACT	任天堂	5月	未定
春		13	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	ACT	任天堂	春	未定
		14	バトル封神	ACT	コーエー	春予定	6800円
夏		15	マリオサンシャイン(仮)	ACT	任天堂	夏	未定
		16	エターナルダークネス　招かれた13人	ADV	任天堂	夏	6800円
		17	ゴールド☆マウンテン	RPG	フロム・ソフトウェア	夏予定	未定
2002年		18	ボンバーマンジェネレーション	ACT	ハドソン	● 2002年	未定
		19	BLOODY ROAR extream	ACT	ハドソン	2002年	未定
		20	峠バトル(仮)	RAC	元気	2002年末	未定
		21	ゼルダの伝説GC(仮)	ACT	任天堂	2002年末	未定
未定		22	バットマン(仮)	ACT	ケムコ	未定	未定
		23	ディズニーズミッキー(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		24	ソウルキャリバー2	ACT	ナムコ	未定	未定
		25	バイオハザード0(仮)	ADV	カプコン	未定	未定
		26	バイオハザード2	ADV	カプコン	未定	未定
		27	バイオハザード3 LAST ESCAPE	ADV	カプコン	未定	未定
		28	バイオハザード CODE:Veronica 完全版	ADV	カプコン	未定	未定
		29	バイオハザード4(仮)	ADV	カプコン	未定	未定
		30	ドンキーコングレーシング(仮)	RAC	任天堂	未定	未定
		31	リッジレーサーシリーズ(仮)	RAC	ナムコ	未定	未定
		32	ファンタシースターオンライン(仮)	RPG	セガ	未定	未定
		33	エターナルアルカディア	RPG	セガ	未定	未定
		34	メトロイドプライム(仮)	SHT	任天堂	未定	未定
		35	1080° GC(仮)	SPT	任天堂	未定	未定

GAMEBOY ADVANCE

発売時期		NO.	GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
1月		36	GUILTY GEAR X　ADVANCE EDITION	ACT	サミー	♥ 1月25日	5800円
		37	トマトアドベンチャー	RPG	任天堂	♥ 1月25日	4800円
		38	ハリー・ポッターと賢者の石	ACT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 1月31日	4800円
		39	アニマルマニアどきどき相性チェック(仮)	TAB	コナミ	♥ 1月31日	5800円
		40	ハイパースポーツ2002 WINTER	SPT	コナミ	♥ 1月31日	5800円
2月		41	ボンバーマンマックス2 ボンバーマンバージョン	ACT	ハドソン	♥ 2月7日	4800円
		42	ボンバーマンマックス2 マックスバージョン	ACT	ハドソン	♥ 2月7日	4800円
		43	BLACK BLACK～ブラブラ～	RPG	カプコン	♥ 2月8日	4800円
	●	44	WTAツアーテニスポケット(仮)	SPT	コナミ	♥ 2月14日	5800円
		45	メールでキュート	ADV	コナミ	♥ 2月14日	5800円
		46	どーもくんの不思議てれび	ETC	任天堂	♥ 2月21日	4800円
		47	キャプテン翼 栄光の軌跡	SLG	コナミ	♥ 2月21日	● 5800円
		48	ゴエモン ～ニューエイジ出動!～	ACT	コナミ	♥ 2月28日	5800円
		49	Jリーグポケット2	SLG	コナミ	♥ 2月28日	5800円
3月		50	～沈黙の遺跡～エストポリス外伝	RPG	タイトー	♥ 3月8日	● 5800円
		51	コロコロパズル ハッピィパネッチュ!	PUZ	任天堂	♥ 3月8日	4800円
		52	川のぬし釣り5～不思議の森から～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア	♥ 3月8日	4800円
	NEW	53	K-1 ポケットグランプリ	ACT	コナミ	♥ 3月14日	5800円
	NEW	54	ロックマン ゼロ	ACT	カプコン	♥ 3月15日予定	4800円
		55	パワプロクン ポケット4	SPT	コナミ	♥ 3月21日	5800円
	NEW	56	かわいい仔犬	SLG	MTO	♥ 3月22日	4800円
		57	シャイニング・ソウル	RPG	セガ	♥ 3月28日	5800円
	NEW	58	一石八鳥～これ1本で8種類!～	TAB	コナミ	♥ 3月28日	5800円
		59	ファイアーエムブレム　封印の剣	SLG	任天堂	♥ 3月29日	● 4800円
	NEW	60	パチスロ完全攻略アドバンス～ギガゾーン&カーニバルナイト～	ETC	シスコンエンタテイメント	♥ 3月29日	4800円
	NEW	61	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	アイディアファクトリー	♥ 3月29日	4980円
		62	闘魂烈伝 アドバンス	ACT	トミー	3月	5800円
		63	モンスターズ・インク(仮)	ACT	トミー	3月	5200円
3月		64	とっとこハム太郎3(仮)	ADV	任天堂	3月	4800円
	NEW	65	ふしぎの国のアンジェリーク	ETC	コーエー	3月	5800円
		66	黒ヒゲパズル(仮)	PUZ	トミー	3月	4800円
		67	妖怪道	RPG	フウキ	3月	5200円
		68	RUNAR ～LEGEND～	RPG	メディアリング	● 3月	未定
	NEW	69	おしゃれなプリンセス	SLG	カルチャーブレーン	3月	未定
		70	ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営!～	SPT	スパイク	3月	未定
	NEW	71	神の記述～ILLUSION OF THE EVIL EYES～	TAB	コナミ	3月予定	5800円
		72	GROOVE ADVENTURE RAVE～光と闇の大決戦～	ACT	コナミ	● 3月予定	未定
4月	NEW	73	ぷくぷく天然かいらんばん	ETC	ビクターインタラクティブソフトウェア	4月	未定
	NEW	74	ドラマチックファンタジー	SLG	カルチャーブレーン	4月	未定
		75	携帯電獣テレファング2 パワーバージョン	RPG	スマイルソフト	4月予定	未定
		76	携帯電獣テレファング2 スピードバージョン	RPG	スマイルソフト	4月予定	未定
春		77	バトランド(仮)	ACT	任天堂	春	未定
		78	伝説のスタフィー(仮)	ACT	任天堂	春	未定
		79	ブレンダーブロス	ACT	アンフォグラムハドソン	● 春	● 5200円
		80	実践パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	ETC	サミー	春	未定
	NEW	81	エゴマニア	PUZ	ケムコ	春	未定
		82	ディディーコングパイロット(仮)	RAC	任天堂	春	未定
		83	ルナブレイズ(仮)	RPG	任天堂	春	未定
		84	プロ野球チームをつくろう! アドバンス	SLG	セガ	春	未定
		85	黒ヒゲのゴルフしようよ	SPT	トミー	春	4800円
		86	THE PINBALL OF THE DEAD	TAB	セガ	春	未定
		87	ドラえもん どこでもウォーカー	TAB	エポック社	春	未定
		88	ストリートファイターZERO 3 ↑(UPPER)	ACT	カプコン	● 春予定	4800円
		89	マジカル封神	RPG	コーエー	春予定	5800円
		90	黄金の太陽～失われし時代～(仮)	RPG	任天堂	春予定	未定
	NEW	91	アンジェリーク	SLG	コーエー	春予定	5800円
6月		92	シンデレラGBA(仮)	SLG	カルチャーブレーン	● 6月	未定
7月		93	ご金魚物語	SLG	カルチャーブレーン	● 7月	未定
夏	NEW	94	シルクとコットン	ADV	ミグ・エンタテインメント	夏	未定
2002年		95	サーベルウルフ(仮)	ACT	任天堂	2002年	未定
		96	ドンキーコング ココナッツクラッカー(仮)	PUZ	任天堂	2002年	未定
		97	頭文字D アナザーステージ(仮)	RAC	サミー	2002年	未定
		98	お花屋さん物語GBA(仮)	SLG	TDKコア	2002年	未定
		99	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	TAB	カルチャーブレーン	2002年	未定
		100	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮)	RPG	任天堂	2002年予定	未定
未定		101	スーパーマリオアドバンス3(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		102	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		103	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ACT	ケムコ	未定	未定
		104	ひつじのキモチ。	ACT	カプコン	未定	未定
		105	フロッガー	ACT	コナミ	未定	未定
		106	ウッディーウッドペッカー(仮)	ACT	ケムコ	未定	未定
		107	ゲームボーイミュージック(仮)	ETC	任天堂	未定	6800円
		108	EZ-TALK 中級編(仮)	ETC	キーネット	未定	未定
		109	まじこね	PUZ	ソフトマックス	未定	4800円(予)
		110	ゲームボーイウォーズアドバンス	SLG	任天堂	未定	4800円
		111	馬穴大作戦(仮)	SLG	任天堂	未定	未定
		112	フォーメーションサッカー2002 ～めざせ! ワールドカップ～	SPT	スパイク	未定	未定

GAMEBOY COLOR

発売時期		NO.	GAMEBOY COLORタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
2月		113	超GALS! 寿蘭2 ミラクル→ゲッティング	ETC	コナミ	♥ 2月7日	4800円
		114	Dr.リンにきいてみて! 恋のリン風水	ADV	ハドソン	♥ 2月21日	3980円
3月		115	ハローキティのハッピーハウス	ETC	MTO	♥ 3月2日	4500円
		116	モン★スタートラベラー	RPG	タイトー	♥ 3月8日	4300円
4月		117	わたしのレストラン	SLG	キラット	♥ 4月12日	3980円
春	NEW	118	BIOHAZARD GAIDEN	ACT	カプコン	春予定	4200円
夏		119	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!	RPG	バンプレスト	夏	未定
未定		120	漢字BOY3	ETC	J・ウィング	● 未定	未定
		121	GO! GO! ヒッチハイク2	ACT	J・ウィング	● 未定	4800円(予)
		122	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	ACT	スティング	● 未定	未定

※119は全てのゲームボーイで遊べます。

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

熱血 アンケート番長 ACT9

ハガキは次ページにあるぜ!!

ニュワッス!! 次のページのハガキでアンケートに答えてくれい。ハガキ代は2002年もタダだ。迷わずポストに投げ込め!!

前回までのあらすじ

アンケート番長井上満17歳の放った「激烈!! ボツハガキ業火」は御堂筋ワタルをうち倒した。そして次は双子番長をKO宣言。だが、満がウィナーになるためには、デート中だったお涼を倒さなくてはいけないのだが…。

今月号のアンケート

Q1 今月号の表紙はどうでしたか?
1.大変よい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.大変悪い

Q2 今月号の中でおもしろかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

Q3 今月号の中でつまらなかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

1 表紙	27 ゲームミュージックファンクラブ
2 ドリームヘッドライン	28 攻略：マジカルバケーション
3 読者プレゼント	29 攻略：スーパーマリオアドバンス2
4 動物番長	30 攻略：ロックマンエグゼ2
5 巨人のドシン	31 攻略：ブレスオブファイアII～使命の子～
6 大乱闘スマッシュブラザーズDX	32 攻略：サンサーラナーガ1×2
7 ソニックアドベンチャー2バトル	33 攻略：トルネコの大冒険2
8 どうぶつの森+	34 学校法人ニンドリ学園
9 バイオハザード	35 連載「N.I.N」
10 STARWARSROGUE LEADER ROAGUE SQUADRON	36 連載「デス仙人の教えてあげる」
11 RUNE	37 CAPCOM VS SND
12 GROOVE ADVENTURE RAVE	38 秋葉原価格調査団
13 ボンバーマンジェネレーション	39 特集「岩田聡さんインタビュー」
14 バーチャストライカー3 Ver.2002	40 任天堂の質問箱
15 グランボ	41 毎月新聞
16 川のぬし釣り5	42 マンガ「みすずのコスプレ道場」
17 ロックマンZERO	43 新作ソフトダイジェスト
18 Black Black～ブラブラ～	44 それゆけマリオ親衛隊
19 シャイニングソウル	45 ドリテクの殿堂
20 どーもくんの不思議てれび	46 ロクヨン大通りSP
21 ファイアーエムブレム封印の剣	47 連載「G.B.A」
22 パワプロクンポケット4	48 ゲームキューブソフト&ハードカタログ
23 スナップキッズ	50 熱血! アンケート番長
24 GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	51 今月のヒトコマ
25 ゲームソフトファンクラブ3	52 付録「特製シールVol.66」
26 マンガ「DREAM DRUNKER」	

Q4 今後発売予定のゲームタイトルの中で、期待しているものは何ですか? 3つ選んでお書きください。
120ページ（左ページ）の発売スケジュールのソフト紹介で、ゲームタイトルの左脇にある番号をお書きください

Q5 ゲーム以外の趣味についてお聞きします

1 ゲーム以外に1人で（または友達と）楽しむ趣味がありますか?
1.ある　2.ない　3.趣味と呼べるほどではないがある

2 その趣味はゲームより熱中することが多いですか?
1.多い　2.少ない　3.同じくらい

3 その趣味は屋内ですることが多いですか?
1.屋内が多い　2.屋外が多い　3.どちらでも

4 その趣味を具体的に教えて下さい。
（例）メール　（例）寝る　（例）寺社めぐり

Q6 もう読まなくなったニンドリはどうしていますか?
（例）シールだけ保存して、あとはサヨウナラしている。

番長情報

双子番長の姉、時ノ丘理奈は満と間合いをとりながら左手を挙げた。と同時に妹、時ノ丘久美が満の背後に回る。「これが双子のコンビプレイ、オンリー情開アタックよ!!」その瞬間、満の目の前に鎖が飛んでくる。「ま、まさかフック○ョット!!」叫ぶ満。「避けられないわ」理奈が確信した瞬間、奇跡は起こった!! 満は素早く後ろ向きにダッシュし、久美の帽子を捕まえると、体を小さく丸め、理奈の攻撃を避けたのだ。「当たらなかった?!」愕然とする理奈。「見える、私にも見えるぞ!! 」シャアばりのひらめきで回避した満は、自信満々に双子に言い放った。「お前達の負けだ!! これを見ろ!!」満は久美の帽子の先をつかみ理奈に見せつけた。「そ、それが何なのよ」。「わかってないようだな。俺はこいつの頭を引っこ抜いた。引っこ抜かれたピクミンは、その人を親だと思い、ついていく習性があるのだ。つまり、つかんで、投げて、食べられる。イコール敗北と言うことだ!!」（つづく）

ピクミンの帽子を引っこ抜いたぜ。つまり俺が親だ!!



説明せねばなるまい。双子番長の必殺技「オンリー情開アタック」とは、『時のオカリナ』『ピクミン』というN天堂純粋開発ソフトだからこそできるコンビ技で、他の誰にも真似できないクオリティの高い技なのだ。続いて、満の勝利の言い分を説明しよう。久美の頭をつかみ、自分を親だと思わせたくだりはもっともだが、何故それが勝利なのか? 満流に説明するなら、もう久美は俺のもの→俺の命令で敵と戦ったりする→でも最後は食べられる→ならば俺の勝ち。という論理なのだ。さらにページの都合上、満の勝ちとさせてもらった。次号からは、勝手に決めたルールで恋仲のお涼と戦う羽目になる満。だが、そこに満とお涼が戦わなくてはならない理由（お正月休みに考えることにした）があるのだ。

文：松思惟/イラスト：那珂宇恵

次号、満VSお涼。悲しみの因縁が明かされる?!

◎1月号プレゼント当選者発表!!

1 ニンテンドーゲームキューブ+メモカ59
長野県／原亮太郎

2 ゲームキューブコントローラ
千葉県／西方翔

3 GBアドバンス本体「オレンジ&ブラック」
京都府／太田初絵

4 GCソフト『大乱闘スマッシュブラザーズDX』
富山県／平崎遼

5 桜井さんサイン入り『スマブラDX』パネル
兵庫県／坂本真朱美　東京都／朝日美奈子　栃木県／山本陽子　宮城県／今井淳　大阪府／栗原綾子

6 桜井さんサイン入りカービィマウスパッド
宮城県／板橋奈々　北海道／船木健太　山梨県／武井浩

7 GBAソフト『マジカルバケーション』
福島県／東海林康平

8 ニンドリ特製福袋
北海道／斉藤大輔　岡山県／金川珠里　福岡県／佐々田由理　千葉県／平野美弘　千葉県／笹原忠光　宮崎県／猪崎正一郎　東京都／杉田圭伍　愛知県／大森彩子　佐賀県／佐古龍太　大阪府／八木修　兵庫県／田中裕基　東京都／朝倉周平　京都府／山本佳苗　兵庫県／木原浩介　大阪府／菅原匡平　和歌山県／山田絵真理

9 GBCソフト『ゲームボーイウォーズ3』
岡山県／白神睦久　富山県／笹倉律夫　兵庫県／今村陽介

10 ハテナサテナストラップ
山口県／吉富南都子　東京都／中村雄弘

11 アイアイだっこちゃん
東京都／萩本安則　東京都／勝沼有希　静岡県／飯田圭一　大阪府／富田弥生　北海道／今野大希

12 GBCソフト『Doki Doki させて!』
神奈川県／安西友美

13 ゲームボーイカートリッジケース
京都府／山田愛歩　新潟県／外川春樹　三重県／水谷公一　茨城県／目黒光太　島根県／高井正成　福岡県／小俣裕理　愛媛県／小笠原久恵　三重県／勝田雅志　宮城県／新関大河　東京都／遊佐広和　大分県／衛藤瑛一　島根県／本山健志朗　京都府／寺中幸一　愛知県／金森豊　愛知県／鵜飼信次　神奈川県／青木健　千葉県／内山真一　兵庫県／友安宏　石川県／逢阪寿英　兵庫県／高坂裕策

14 ミニキャリーバッグ
愛知県／浅田隆行　兵庫県／中西智洋　群馬県／小笠原玄貴　宮城県／伊藤優希　栃木県／加藤大地　山口県／児玉春雄　東京都／遠間諒司　京都府／宮沢行人　三重県／伊藤直樹　東京都／吉田斉臣　大阪府／垣渕翔太

15 ネオケイタイケース
東京都／羽田梓　北海道／高田都史　静岡県／青山希　神奈川県／塩田元美　愛知県／木全奈津江　新潟県／元井宏成　東京都／北山直人　岐阜県／門真和成　埼玉県／赤星和輝　福井県／大阪康祐　東京都／鈴木勇希　神奈川県／庄司昌弘　愛媛県／岡林弘之佑　島根県／三宅亮　山口県／月林真世　熊本県／森浩子　北海道／鈴木真実　栃木県／杉田浩幸

16 ストレージラック
宮城県／横山玲　愛知県／田近玄太　福岡県／水之江侑香　愛知県／伊山卓也　群馬県／野村孝之　青森県／能代谷圭次郎　広島県／藤岡健太

◎アンケートハガキの応募は平成14年2月20日の消印まで有効です。

ハミ出し番長
番長の今年のおすすめゲームは、やはり『動物番長』。いずれは、ドーブツ界の番長とも決着をつけるつもりだといきまいたが、本誌9ページのボスのイラストを見て、ちょとビビっていたぞ。

任天堂ハード&ソフト大好きマガジン

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

次号 4月号は

2002. APRIL

2月21日(木)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。



NEXT MENU ●次号予告

●『動物番長』『ドシン』など期待のキューブ情報
●開発者インタビューは「あの人」と交渉中！

やってきました2002年！ GC&GBAの任天堂ハードコンビも、初めての年末年始商戦を順調に乗り切って、いよいよ「勝負の年」のはじまりです。次号では、97年末の発表から満を持して登場する『動物番長』の攻略情報のほか、キューブソフトの最新情報をお届け。お楽しみに〜！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ●編集後記

生ASHIMOを観た。うえっ、コレほんとに中に人が入っていないか? と思うくらいマジに感動しました。AIBOもそーだけど、こりゃ近年中に携帯がペットロボットと化して、毎日の生活の中に組み込まれる日が近そう（マッシー）

『どうぶつの森+』に収録されている『五目ならべ』にハマっていて、連日のように中植せんせと対局中。どういう手を見逃すと負けになるのか、もうひとつ理解できず、現時点では対CPU戦とともに大きく負け越している（エンドー）

正月休みは『ソニック2バトル』『SSX Tricky』三昧でした。『ソニック』はカメラに難アリだけどなんか遊んじゃう。『SSX』はトリックがおもろすぎて、つい遊んじゃいます。『どうぶつの森+』はいつから始めよう…（かややん）

今年は、元旦から飲み過ぎで吐く…ということもなく、無事に日々が過ぎていく。と思っていたが、結局2回ほど飲み過ぎでダウンした。ひとりで飲むとどうも飲み過ぎて…。『零』が怖すぎて夜寝られなくなった、ケイ大佐）

生まれて初めて関西以外のお正月を体験しました。一番ビックリしたのが、東京のお雑煮がすまし汁だったこと。白味噌雑煮が当たり前だったので、かなりのカルチャーショックでした。う〜ん、なんかまだ正月を迎えた気がしない…(中植)

新年早々、荒川社長の辞任の報にショックを受けた。20年以上もアメリカのゲーム市場をひっぱってきながら、あまりに急な辞任。どうも腑に落ちない。ゲーム関係者として、あのさわやかな笑顔に、もう会えないのだろうか（SAO）



編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ **ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで**

E-mailでの投稿は…
「ニンドリエンタメ」宛は：entame@pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3262-7544）までお願いいたします。





今月のヒトコマ#004　マンガ／中植茂久

STAFF ●スタッフ●

●発行人	中川信行
●プロデューサー	小畑誠治／千種薫
●編集長	左尾昭典
●デスク	真下明
●編集	岩崎桂／遠藤靖幸
	中植茂久／嘉山直幸
●編集協力	尾関友詩（ユークラフト）
	真下寿子／大渕豊
	白石岳（アセンブル）
●カバーデザイン	大岡喜直（GORILLA）
●デザイン	大岡喜直／相京厚史
	（GORILLA）
●編集デザイン	大條千鶴子
●DTP	株式会社エストール
	ORENGE SQUEEZE DESIGN
●写真撮影	水口哲二／タナカタイゾー
●イラスト	中植茂久／記村隆鶴／美鈴秋
●広告	吉川普司／西島堅
●印刷	大日本印刷株式会社

Nintendo DREAM 3月号
2002年1月21日発行
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642　FAX 03(3230)0675
●本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588（広告）
TEL 03(3262)7544（販売業務）
FAX 03(3262)7403（共通）



Nintendo DREAM 2002 3月号 MARCH

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年1月21日発行（毎月1回21日発行）
第7巻第1号（通巻66号）

発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544

定価490円 本体467円

雑誌07103-3

T1107103030497